不思議のダンジョン

風来のシレンGB
月影村の怪物

©1996 CHUN SOFT

GB版
ゲームボーイばん

秘伝の書

CHUN SOFT

公式ガイドブック

人里はなれた山間(やまあい)の
小さな村に伝わる哀しいしきたり。
いけにえにされた少女を助けるべく
冒険の旅へと挑む風来人シレン。
森を抜け、洞窟を越え、
魔窟の奥にひそむ、
オロチの元から少女を救い出せ！

不思議のダンジョン

風来のシレンGB

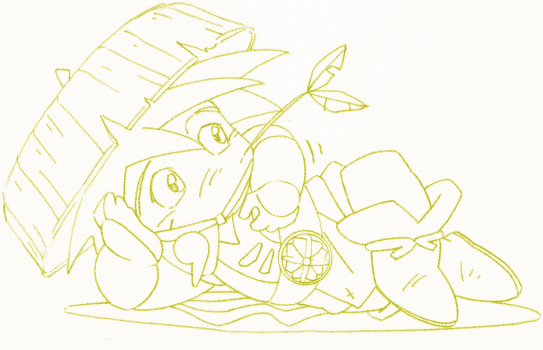
GB版

ゲームボーイばん

月影村の怪物

©1996 CHUN SOFT

秘伝の書



不思議のダンジョン

風来のシレンGB

GB版
ゲームボーイばん

月影村の怪物

©1996 CHUN SOFT

秘伝の書

新たなる旅、はじまりの地へ

月影村へ…

相棒（あいぼう）のコッパと落ち合うため、人里はなれた小さな村を訪（おとず）れたシレン。だが、そんな彼を待ち受けていたのは、村の先から広がる"供養峠（くようとうげ）"と呼ばれる不思議な洞窟（どうくつ）だった！

―ここ数年前から
おさな子をいけにえにささげているという
小さな村があった―

友だち、仲間、相棒…ひとりと一匹

旅は道連れ

「へへっ、何していやがるんだい！」

●さすらいの風来人シレン

旅の神クロンの追い風をうけ、冒険を続ける風来人。トレードマークは三度笠と縞合羽。オロチのいけにえとなった少女フミを救うため、闇にうごめく怪物たちに挑む。

でっかい夢を胸に抱き、足の向くまま気の向くまま、
気の合う友との二人旅……。
そんな二人が今度の旅では行き違い。はたして再会できるのか。

●語りイタチ**コッパ**

シレンの良き相棒。人の言葉を話せる「語りイタチ」で、長いシッポがチャームポイント。口が悪く、頑固者なのが玉に傷。月影村でシレンと落ち合うはずだったが……。

風来のシレンGB
〜月影村の怪物〜
秘伝の書

目次

月影村へ —— 2
旅は道連れ —— 4
はじめに —— 8

秘伝の一／シレン、月影村へ

供養峠の冒険 —— 10
供養峠冒険日誌 —— 12

秘伝の二／風来人基礎講座

風来人基礎講座 —— 24
モンスター攻略テクニック —— 54

秘伝の三／さらなる冒険の旅へ —— 71

コラム —— 78

秘伝の四／ダンジョン攻略Q&A —— 79

● 「風来のシレン」SFC版紹介 —— 94

秘伝の五／フェイの問題完全紹介

フェイの問題とは……？ —— 98
フェイの問題模範解答集　問1～50 —— 100
フェイの問題ヒント集　問51～100 —— 120

秘伝の六／風来のシレンGB資料集

モンスターデータ一覧 —— 130
ワナデータ一覧 —— 141
アイテムデータ一覧 —— 142
壺・杖識別表／価格表 —— 151
さくいん —— 154

はじめに

本書は、『風来のシレンGB～月影村の怪物～』の冒険を、
より深く楽しんでもらうためのガイドブックです。

●

最初の“供養峠”の冒険では、プレイヤーは自分のレベルに応じて、ゲームの難易度を「やさしい」「ふつう」「むずかしい」の3ランクの中から選べるようになっています。“秘伝の一”“秘伝の二”（P9～P70）では、とくにことわりのない限り、「むずかしい」ランクで冒険をした場合として紹介をしています。また、“秘伝の六”（P129～P150）は、“供養峠”の冒険、“さらなるダンジョン”の、両方に共通するデータ集になっています。

●

なお、文中で、P**へ マークがついているものは、その内容に関連する項目がその飛び先ページにもあることを示しています。

“供養峠”の冒険の流れとストーリーが知りたい	秘伝の一『シレン、月影村へ』	P10
『風来のシレン』ＧＢ版のゲームのルールを知りたい	秘伝の二『風来人基礎講座』	P24
供養峠に出るモンスターとの戦闘方法を知りたい	秘伝の二『風来人基礎講座』	P58
それぞれのダンジョンに、どんなモンスターが出てくるのかを知りたい	（供養峠）秘伝の二『風来人基礎講座』	P66
	（さらなるダンジョン）秘伝の三『さらなる冒険の旅へ』	P76
供養峠の冒険を、クリアした後のことが知りたい	秘伝の三『さらなる冒険の旅へ』	P72
ＧＢ版で使える、すごいテクニックを知りたい	秘伝の四『ダンジョン攻略Ｑ＆Ａ』	P80
「フェイの問題」の、解きかたを知りたい	秘伝の五『フェイの問題完全紹介』	P98
モンスターのデータが知りたい	秘伝の六『風来のシレンＧＢ資料集』	P130
アイテムのデータが知りたい	秘伝の六『風来のシレンＧＢ資料集』	P142

秘伝の一

シレン、月影村へ

供養峠の冒険
供養峠冒険日誌

シレンが訪れた山間の小さな村。そこは、
哀しいさだめを背負った村であった……。
こうして始まる風来人シレンの冒険の旅！
ここでは、物語のカギとなるイベントと、
登場人物のプロフィールを紹介していこう。

最初にこれだけは知っておきたい

供養峠の冒険

旅立つ前にまず、冒険の全体像を頭に入れておこう。ここで紹介するのはどれも重要なことばかりだから、チェックは忘れるなよ！

1 冒険の目的

◆行くも行かぬも自由！
だが、行かなきゃ男がすたるぜ！

一、いけにえにされた少女、フミを救い出すこと

洞窟の奥深くに潜む怪物「オロチ」に連れ去られたというが、果たして…？

一、フミを追ってどうくつに入ったナギを助けること

まだそう遠くへは行ってないはず。早く見つけ出して、村に連れて帰ろう！

一、行方不明の相棒、コッパをさがしだすこと

コッパもシレンをさがしている。きっとダンジョンのどこかにいるはずだ！

2 冒険のながれ

◆仲間キャライベントと
倉庫のイベントをみのがすな！

冒険の中で起きる様々なイベントの中でも、特に重要な「倉庫」と「仲間」について解説しよう。冒険のスタートと同時にイベントは進む。うっかり気づかずに冒険に出ていましたなんてことのないように。村での会話はおこたりなく、だぜ！

仲間キャラ

タンモモとの出会い
神社でケヤキから預かることに。見逃さぬよう注意！

ポチが仲間に！
コッパが話してくれたおかげで、犬のポチが仲間に！

ニワトリが仲間に！
コッパが話してくれたおかげで、ニワトリが仲間に！

ナギ、救出

コッパとの再会

フミちゃん救出

そして…!?

倉　庫

マサとキンジ、倉庫を作る
倉庫に置けるアイテム数は19個。冒険がグッと楽に。

倉庫が広くなった！
倉庫が増築。アイテムを置ける数が34個に増えたぞ！

倉庫がさらに広くなった
これで最大限。アイテムは49個まで置けるようになる。

3 冒険のきまり

◆むずかしさは、3段階から選べるぞ！

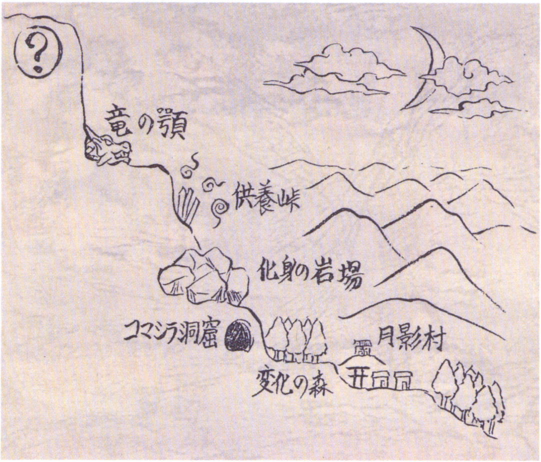
冒険の難易度は「やさしい」、「ふつう」、「むずかしい」の３段階に分かれている。それぞれの段階では登場するモンスターやアイテムの種類や数が違い、エンディングにも微妙なちがいがある……。

難易度を切り替えたいときは、村の出口横にある看板で。何もしないと、いま選んでいる難易度のままでゲームが進行するぞ。冒険の初心者はまず、「やさしい」ではじめて、途中から「ふつう」そして「むずかしい」に切り替えることをおすすめする。倉庫に残したアイテムは難易度を変えても残るので、それを応用すれば、冒険もグッとラクになるぞ。

	やさしい	ふつう	むずかしい
とくちょう	アイテムはすべて識別ずみで、モンスターの種類も少なく、ワナはない。“竜のあぎと”までで、その先へは行けない。	モンスターの登場数が増えてワナ、店が出現。フミちゃんを救うことはできるが、一緒に村には戻れない。	未識別アイテムも登場、ぐっとレベルが高くなる。しかし、面白さも一番。真のエンディングが待っているぞ。
アイテム	48アイテム（すべて識別ずみ）	73アイテム（すべて識別ずみ）	77アイテム（杖・壺・腕輪が未識別）
モンスター	17体（分布図P66参照）	31体（分布図P66参照）	36体（分布図P68参照）

4 冒険の舞台

◆森を抜け、どうくつを登ったその先には…!?



シレンは山間を抜けて、月影村にやってきた。冒険の舞台は、さらに村から奥へ…。出発すると、まず「変化の森」に入る。そこを抜けると「コマシラ洞窟」〜「化身の岩場」と、暗く不気味な洞窟が続く。洞窟を抜けると迷路のような「供養峠」、そしてようやく「竜のあぎと」へ。

そこから先は、あぎとの口が開かない限り、進めないらしいが……。

ストーリーそして登場人物を大紹介!

供養峠 冒険日誌

さて、ここから紹介するのは、シレンの供養峠での冒険のあらましだ。キミの冒険にもきっと役立つ情報があるはずだ。心して読むべし！

風来の旅 → 月影村

いけにえにされた少女

冒険のはじまり

娘の後を追い、泣きくずれる母親。なんとも哀しい光景だ。いったい何が起きたのか。シレンは後ろ髪を引かれつつもその場を後にした……。

月影村を目指し、旅を続けるシレン。その道中、村から峠の方に向かう村人たちとすれ違う。しかも、そのうちのひとりは小さな女の子だった。村人たちは、シレンには目もくれずに通りすぎ、その後には、少女を追いかけ泣きくずれる母親だけがとり残された。

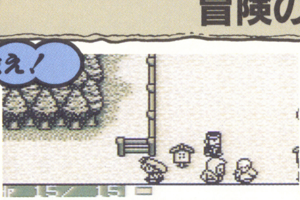
村で事情を聞いてみると、数年前から、この村にはおさな子を怪物に捧げるシキタリがあるのだという……。

月影村 → 変化の森

冒険の旅へ

ナギを救え！

村人たちの期待と不安を背に、シレンは怪物たちの巣くう供養峠へ向かった。2人の無事を祈りながら……。



おかみ「あ、あんた！ ナギを たすけに いくのかい？！」

いけにえになったフミの後を追って、ナギまでも供養峠に!? 話を聞いた以上、放っておくわけにはいかない。2人を救出するため、シレンは冒険の旅に！

月影村の人々

つきかげむらのひとびと

なぜか、よそ者には冷たい月影村の人たち。だが、そんな中でも、かげながらシレンを応援する者も。とくに、宿屋のおかみやケヤキの、心づかいや励ましの言葉がシレンには何よりうれしいのだった。

ケヤキ

宿屋のおかみを慕い、「ととや」に出入りする少女。ちょっと謎めいたところもあり、村人の中には思いを寄せる者も…。なぜか、シレンに優しいのだ。

がんばってね！ と、ケヤキが旅立ちの前に。

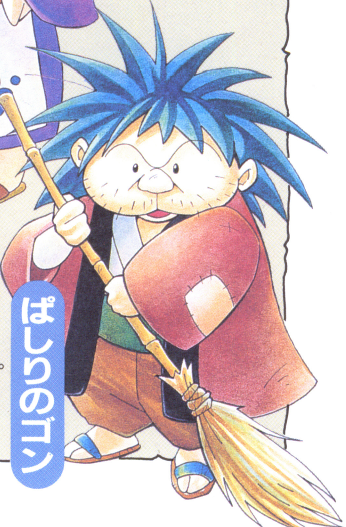
宿屋のおかみ

シレンが月影村でたびたび世話になる、宿「ととや」の女主人。面倒見がよく、ケヤキの親代わりのような存在でもある。

神主

村の中央にある、「鳴き竜神社」の神主。とにかく物知りらしく、冒険に役立つ情報をシレンにいろいろと授けてくれる人なのだ。

ぱしりのゴン



神主の下で働いており、竹ぼうき片手に掃除の毎日。さぼりグセがあり、よく神主にしかられている。コッパの行方は知らないと言うが……？

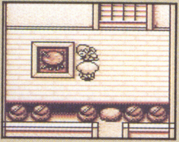
月影村
全景図
つきかげむらぜんけいず
3
4
1
7
5
8
9
2
6

冒険の舞台となる月影村の全景を紹介しよう!

月影の下にひっそりとたたずむ小さな村。ここがシレンの冒険の出発点となる「月影村」だ。鳴き竜神社の鳥居が、高台の木々の元に浮かぶ。村人たちは、この村の人ではない者に、心を開いてはくれない……。

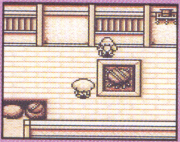
1 フミの家

いけにえとなったフミと母親の家。最初の冒険の時には必ずこの家を訪ねよう。



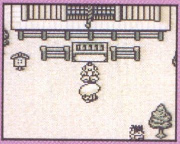
2 村長の家

村長と孫のナギが住む家。村の秘密を解くカギとなる重要な出来事がここで……。



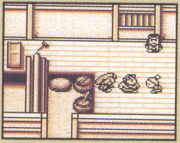
3 神社

「鳴き竜」がまつられている神社。物知りの神主がいろいろと教えてくれるぞ。



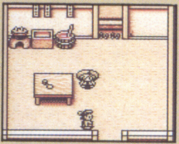
4 大工の家

きっぷのいい大工の兄弟と占いオババが住む。いつもにぎやかな家なのだ。



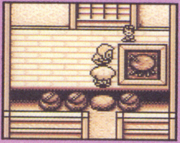
5 宿屋「ととや」

めったにお客のいない宿屋。敵と闘い倒れると、なぜかここで目覚めることに。



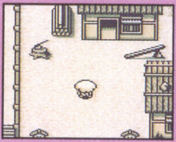
6 ロクロウの家

ガンコ者のロクロウと、その子、タグラが暮らす。冷たくあしらわれるが……。

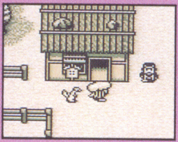


7 倉庫

ナギ救出後にマサとキンジが建ててくれる。次の冒険のために必要な武器やアイテムを預けられるので、使い方を考えて有効に活用しよう。



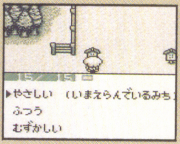
材木以外は何も置いてない……。



ついに念願の倉庫が完成したぞ!

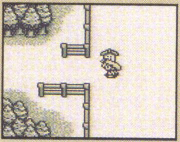
8 看板

竜のあぎとへ続く道は3通りある。どの道を選ぶのかを、ここで決めよう。



9 村の出入口

この先が供養峠だ。冒険に出る前に、村でやり残したことがないか確認しよう!



月影村

冒険の仲間、タンモモ

ナギを救え！

ナギをさがして、冒険の旅は続く。だが、洞窟にいる怪物たちは、なかなか手強く、倒されてはまた月影村へ戻されてしまう毎日だ。そんなある日、ケヤキがネコをあずかってほしいと言ってきた。名前はタンモモ。なんと、一緒に冒険についていくという。よ〜し、今までのひとり旅とは気分一新だ。さぁ、供養峠へ向かおう！

タンモモ

神社の境内でケヤキが渡してくれたペケネコ。何度もやられてがっくりきてただけに、これで戦力も倍増……と、思いきや、おいおいオレをなぐるんじゃない!!

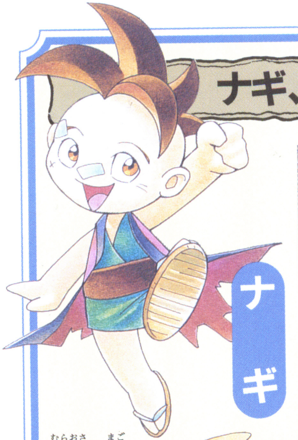
最初はそんなに強くないけど、徐々にパワーアップ！

月影村のひみつまでに仲間にしようぜ！

月影村 → 化身の岩場 → 月影村

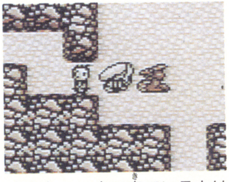
ナギ、こんなところまで……

ナギを救え！



ナギ

村長の孫で、いけにえにされたフミの後を追って、供養峠に足をふみいれた。その勇気は見上げたものだが、どうも口ばっかりなのが玉にキズ。



まさかここまで来ているとは。ここから先は、ナギをかばいながら村に戻らなければ！

村長は、ナギの足では、そう遠くまで行ってないだろうという。いきおい飛び出したナギはどこに？　まさか、すでに怪物の手にかかって……？　そんな考えがシレンの頭をよぎる。しかし、化身の岩場付近で、シレンはひとりおびえるナギをついに見つけだした！

ナギを連れて月影村に戻ろう！

月影村

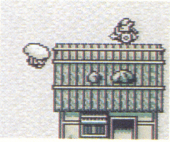
無事に月影村に…

ナギを救え！

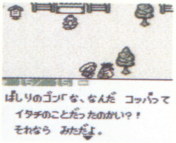
ナギを連れて、どうくつを下り、ようやく月影村にたどりついたシレン。村人たちは大喜びでナギを出むかえた。これまでの冒険の疲れをいやし、そしていよいよフミを救出するために、まずは一休み……。目覚めると、宿には見知らぬ男ヨシゾウタがいた……。

コッパをさがしに再びクヨウ峠へ

村に戻ったナギの元気な姿を見て、村人たちも一安心。



村の中になぜかコドモ戦車が！　一体どうして……？



ぱしりのゴンがコッパのことを思い出してくれた！

ヨシゾウタ

全国の村々をまわっているという、自称、旅の薬売り。初対面なのに友だちになれそうだなんて、妙になれなれしいヤツだな。

月影村

倉庫ができた！

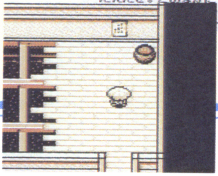
コッパを探して

ナギを村に連れ帰ってから、村人たちの中で何かが変わり始めた。マサやキンジはシレンのために倉庫を建ててくれた！　その気持ちは、ムダにはしないぞ！　と心に誓うシレンだった。

マサ

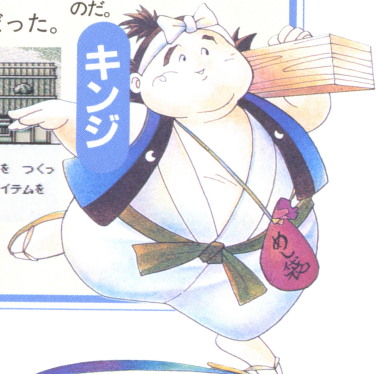
大工の若棟梁。弟キンジにはいつも手を焼いている。職人らしく、いかにも怖そうな面構えで、とっつきにくそうだが実は情に厚い。

シレンを驚かそうとして、こっそり建てたりなんかするのだ。



キンジ

いつも腹ぺこの大飯食らいで、皆をあきれさせている。ケヤキのことが気になるようだが、なかなかシャイなのだ。



竜の顎全景図
りゅうのあぎとぜんけいず

竜の顔の形をした岩がまつられた、いかにもあやしげな雰囲気の場所。まわりにはあばらやがひとつあるだけ。ここから先は進むこともできないのだが……。

1 あばらや
人が住んでいる気配はまったくない。最初は入ろうとしても、なぜか入れない。

2 井戸
供養峠の地下水をくみ上げているのか？　なんだかあやしげな気配が……。

3 あぎと
竜の形をした不気味な岩のかたまり。その口は固く閉ざされたままだ……。

竜のあぎと

コッパとの再会!!

コッパを探せ！

月影村で聞いた話は本当だった！この声の主は、コッパ、コッパじゃないか！まったく心配かけやがって！涙、涙の再会であった。

積もる話をしてるうちに、コッパがある謎に気づく。

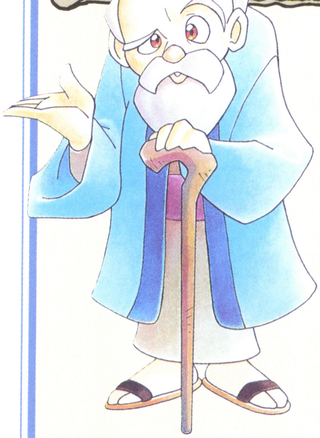
もう一度、月影村に戻ろう！

月影村

月影村で異変が!?

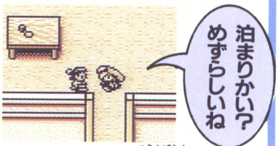
月影村のひみつ

月影村にはひみつがある。コッパはそう語った。その謎を解くべく2人は再び月影村に戻る。村で村長に話を聞こうとすると、「夜にもう一度来てくれ」と、訳ありの様子……。そして、夜に村長の家を再び訪ねると、そこには……。

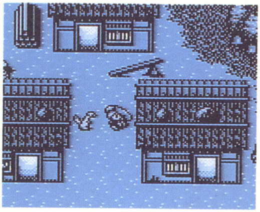


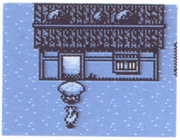
月影村の村長

フミやナギの件に胸を痛める村の長老。ナギを助け出してくれたシレンを信頼し、いろいろとアドバイスしてくれるが、どこか含んだ様子が感じられる。口には出せない重大な秘密を隠しているようだが……。



ついに、月影村のひみつが明らかにされる時がきた。そのひみつとは……。





村のひみつとはいったい……？

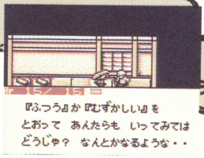
月影村

巻物が消えた……!?

月影村のひみつ

ついに村長は村の秘密をシレンに告げた。そして、竜のあぎとを開くには、鳴き竜神社の巻物が必要であることも。シレンはさっそく神社に向かった…が。

神社のどこを調べてみても、巻物は見あたらない。いったい何が!?



村長は、とりあえず竜のあぎとを目指せと言うのだが……。

竜のあぎとへもう一度…！

月影村

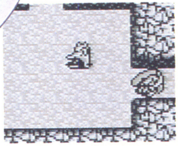
新しい仲間たち

フミを救え！

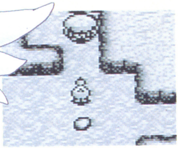
コッパと再会したおかげで動物たちの言葉がわかるようになった。なんと、犬のポチとニワトリが仲間になってくれるというのだ。オロチとの対決を前に頼もしいかぎり！　連れていけるのが、一匹だけというのがちょっと残念だけど。

ポチ

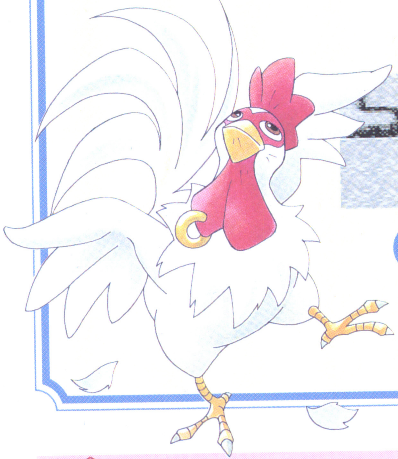
いつもかわいがってくれていたフミを助けるべく冒険に同行を志願した忠犬。仲間にして連れていくと心強い味方となり、シレンを助けてくれる。



ダンジョン内で、ポチがオシッコをした後に、なんと草が生えて…！



1フロアに1度タマゴを産んでくれるので大助かりだ。



ニワトリ

自称「史上最強」のニワトリ。村人のあまりのふがいなさに、自らフミ救出を決意した勇ましい奴。冒険に連れていくと、言葉通りに大活躍するのだ。

Point ポイント この先のストーリーに進むには……？

フミ救出を前に、村長から貴重なアドバイスが。なんと、「やさしい」ルートを通って冒険を続けると、行き止まりになってしまい、竜のあぎとから先には進めないというのだ。

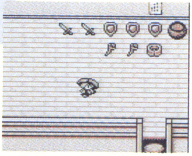
ここで、3種類の冒険のルートが選べるぞ。自信のない人はとりあえず「ふつう」を選んで、冒険を続けよう。

月影村 → 竜のあぎと

村のみんなが希望をもって

フミを救え！

増築された倉庫。心なしか、見た目も立派になったようだ。



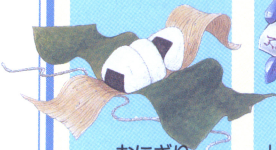
合計２回の増築で、置けるアイテム数は、最初の３倍近くにも！

■倉庫がさらに広くなった！

大工の兄弟マサとキンジが倉庫をさらに増築してくれた！　シレンが冒険に出ている間に、少しずつ建てていてくれたのだ。冒険に出るときに選べるアイテムがたくさんあるのはうれしいものだな。２人に感謝しながら、シレンは供養峠へ……。

■みんながシレンを応援！

そして村人たちもみな、シレンを心から応援してくれるようになった。フミが無事に助けだされることを、そして自分達の呪われた運命が変わることを祈りながら……。

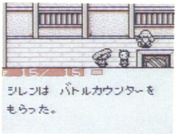


おにぎり

悲しみにくれていたフミのおかあさんが握ってくれたおにぎり。愛情一番さ。

じらいナバリのたて

爆発のダメージを減らしてくれる盾。あんなに冷たかったはずのロクロウが……。



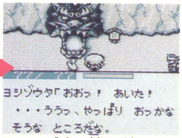
皆の気持ちが、身にしみる。渡してくれるアイテムに込められた思いが一番だよ。

竜のあぎと

あぎとの口が開いた

フミを救え！

ヨシゾウタも、ひとりではこわかったらしい。



ついに竜の口が開いた！その奥には一体何が？

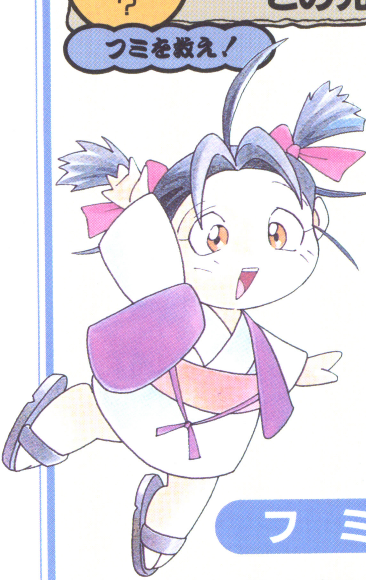
どうしても開かなかったあぎとの口。頼みの巻物はないが、シレンはとにかくあぎとに向かった。するとそこにはなんとヨシゾウタが！彼は、たまたまシレンと村長との話を立ち聞きし、巻物を持ってここまで来てしまったというのだ。

竜のあぎと
↓
？

この先に、フミちゃんが!?

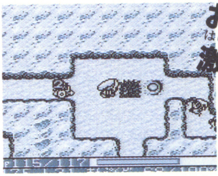
フミを救え！

シレンはついに竜のあぎとの中に入った。そしてその奥にあるといわれる、まだ見ぬオロチの魔窟へと向かう。頼もしい相棒のコッパや新しい仲間ニワトリ、ポチも一緒だ。はたしてフミの運命は？　そして、シレンはオロチを倒し、月影村を、明るい平和な村にすることができるのだろうか!?

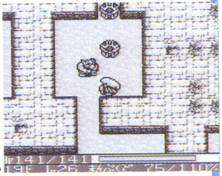


フミ

「いけにえ」にされた女の子。冒険の最終目的はこの子を救出し、村に連れ帰ってくることだ。もうちょっとだから待ってろよ！



おそるべき敵との、激しい戦い!! !!



これまで登場した怪物達とはけた違いの強さに、さすがのシレンもタジタジ……。

↓

さあ、「あぎと」の最深部に向かえ!!

決戦の時は近い！
みんな、がんばろーぜ!!

秘伝の二

風来人基礎講座

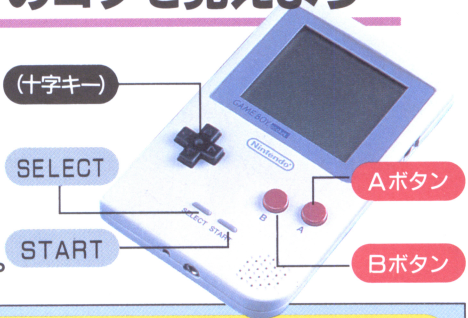
風来人基礎講座
モンスター攻略テクニック

冒険に危険はつきもの。だが、それを恐れていては先には進めないぞ。でも、ダンジョンのルールを知っていれば、ピンチになっても大丈夫。冒険のきまりごとから戦い方のコツまでをわかりやすく教えよう。

風来人基礎講座

基礎講座 動き方のコツを覚えよう

ここで紹介する「基本操作」を、迷わず繰り出せるようになるまで完全にマスターしてから、先へ進もうぜ。そうすればすぐに、一人前の風来人の仲間入りを果たせるはずさ。

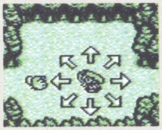


歩く＝移動の基本は8方向に動くこと

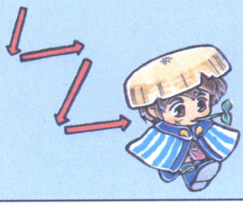
行きたい方向の十字キーを押すだけで、タテ、ヨコ、ナナメに歩けるぜ。しかも、便利なことに、歩くだけで少しずつHPを回復できるんだ。

向きだけ変える＝矢印で向いた方向を確認

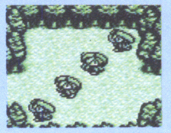
「START」ボタンをチョンッと押せば矢印がでる。これで、その場を動かずに8方向に向きを変えられるぜ。Bボタンで、また動けるぞ。



斜めだけに動く＝使って得する高度な技さ



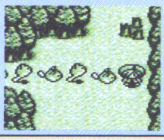
十字キーだけだと、うまくナナメに進めないこともあるよな。「START」ボタンを一緒に押せば、スイ、スイッ、スイーッと、気持ちよくナナメ移動が決まるぞ。



足ぶみ＝HPを速く回復したい時に便利

A ＋ B

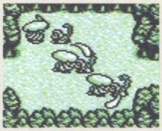
便利な高速ターンだけど、つまり、ハラヘリは速いわ、モンスターは飛ぶような勢いでピューッとかけ寄ってくるわで、なかなか大変。気をつけて使おう！



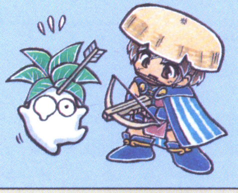
剣をふる＝直接攻撃の基本中の基本だ

A

隣にいるモンスターをザクッと剣で斬ることができるぜ。装備してないと、素手でなぐることになるな……。たまに、はずれちまうこともあるから、要注意。

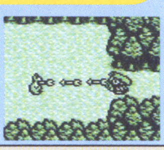


矢をうつ＝遠くの敵に威力を発揮するぜ



SELECT ＋ A

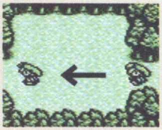
矢は装備してないとダメ。“うつ”時には、きちんと敵の方を向くことを忘れずにな。同じ種類の矢を拾うと、自動的に持っている矢数にプラスされるぜ。



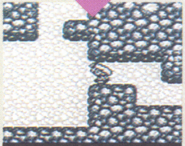
ダッシュ＝道を急ぐ時にはコレ！

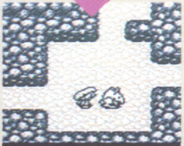
B ＋ ✚

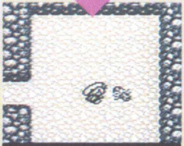
スイスイ動くから、ゲーム時間は短縮されるんだが、余計に歩いたり、強いモンスターと隣会ったり！　ってなこともある。この技は、慎重に使おうぜ。

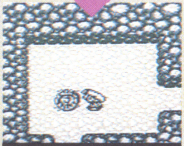


Bボタンダッシュで止まるのは、こんなところ


部屋や通路の出入口


仲間やモンスターの前


アイテムの前


見えているワナの前

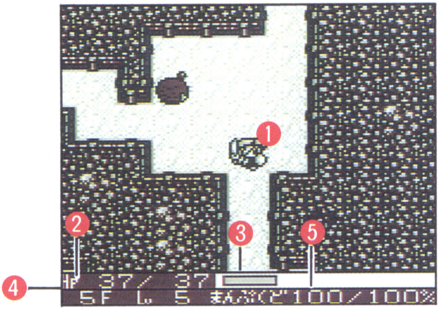
▶ふたたびB＋✚を押すと

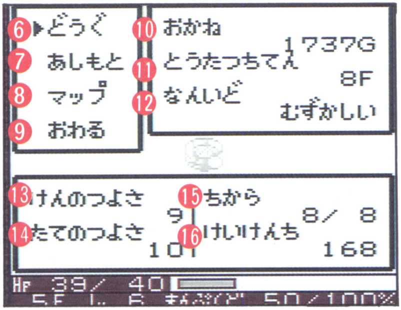
部屋や通路の出入口では続けてダッシュできる。仲間とはすれ違える。アイテムやワナには乗ることができるんだ。ただし、モンスターとは場所を入れ替わることはできないから、戦うか逃げるかだな。

基礎講座 ウインドウ画面の大事なところ

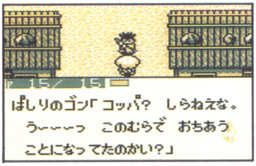
シレンやアイテムのようすを見る時に開くのが、ウインドウ画面。何枚もあって大変だけど、見落としがないように常に気を配って、いつもシレンがベストの状態で冒険にのぞめるよう注意しよう！

ダンジョン内の基本画面 → Ⓑボタンを（チョンッすると） ステータス画面





▼会話すると

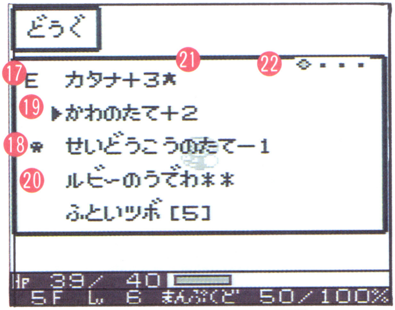


画面上では常に①のシレンが中心に位置するように表示されるぞ。写真画面の下のデータは、止まっている状態の時に表示される。②ＨＰの現在値／ＨＰの最大値、③ＨＰの増減バー、④今いるフロア階数とシレンのＬＶ、⑤現在の満腹度／満腹度の最大値だ。シレンが歩き出したり剣をふったりすると、表示は②と③だけになる。会話モードのデータ表示も同じ。この常に画面上に現われる〝ＨＰ表示〟と同様、シレンの命をも左右する力の源である〝満腹度〟にも、十分注意を払って冒険するようにしよう。

ステータス画面には、シレンの状態を総チェックできる重要なデータが表示されるぞ。前の画面でも見ることができたＬＶやＨＰの表示に加え、大切なデータなのは⑮「ちから」の現在値／最大値、⑬「けんのつよさ」と⑭「たてのつよさ」だ。「ちから」は〝どくそう〟攻撃や〝毒矢〟のワナをふんだ時に下がってしまう。シレンの攻撃力を左右するから、チェックをおこたらないこと。また、剣や盾の威力は、装備してからこの画面で確認しよう。新しい剣や盾を拾ったりした時の装備替えの目安になる。⑫は今自分が選択している難易度だ。だが、これは月影村にもどらない限り変更できないから、あくまでも参考に……。

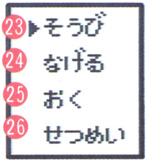
なお、⑥⑦⑧⑨の項目が入った枠は、次の画面へいくためのステップ表示だ。

「どうぐ」コマンドを選ぶと

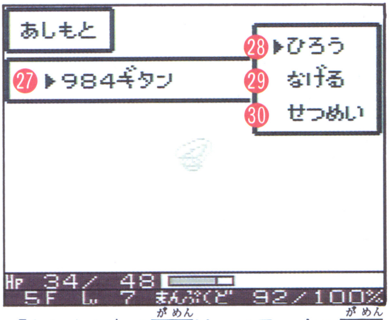


ステータス画面の「どうぐ」コマンドを選択すると、写真画面が開く。⑰Eは装備状態、⑱ドクロは呪われ状態を示す。⑳は未識別アイテム、㉑はメッキ（クヨウ峠ではできない）だ。⑲は選んでいるアイテムの前につくマークで、十字キーの上下で移動させてAボタンで決定する。⑲の盾の場合だと、決定後に㉓〜㉖の画面が開くから、また、選択と決定を。㉓〜㉖の項目は、アイテムによって変わるぜ。それから、シレンはアイテムが5つ表示できる画面を、最高4枚まで持てるんだ。その何枚目を見ているかの表示が㉒で、画面は十字キーの左右でめくれるぞ。

⑲選んで決定すると



「あしもと」には、こんなコトも



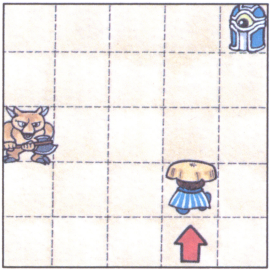
「あしもと」の画面は、ステータス画面で⑦「あしもと」を選択するか、「どうぐ」画面で、十字キーを左右に繰っていくと開く仕組みになっている。状況に応じて使い分けよう。さて、写真の㉗はアイテム名、㉘〜㉚は選択項目となる。だが、じつは、「あしもと」画面の場合、例のギタンの3項目を共通項目にして、アイテム別に選択項目は最高6つまで増えるんだ。たとえば剣・盾の場合、「こうかん」が加わって4項目に。巻物の場合、さらに「よむ」が加わって5項目といった具合いだ。これでわかる通り、アイテムは乗ったままでも拾ったり使ったりできるんだ。うっかりアイテムに乗った時、わざわざ降りて拾い直すのはターンのムダ使い。特に、敵が近づいている時は、このコマンドを大いに活用しよう。

基礎講座

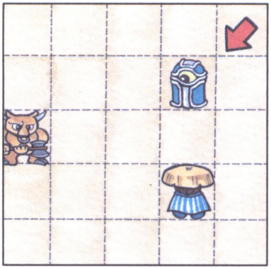
ターンを覚えて戦略を練る!

シレンが何か行動してから、次の行動をとれるようになるまでの間が「ターン」だ。シレンが何か1回行動するごとにモンスターも1回行動するんだ。……それが攻撃だったりするんだけどな。

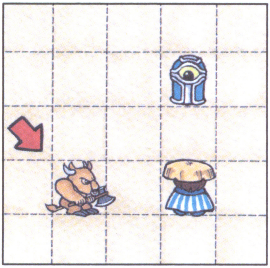
まずは、ターンの基本から



◀最初にシレンが行動。これがターンのはじまりだ。こっちが動かなければモンスターも動かないから、アセる必要はないぜ。

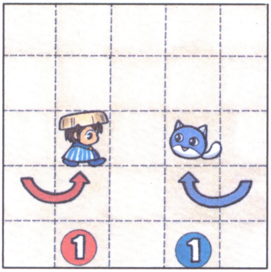


◀シレンが行動し終わって、フロア内のモンスターが行動する番だ。移動だけなら、みんないっせいに行動するから時間はかからないぜ。

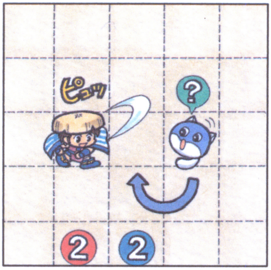


◀攻撃してくるモンスターもいるから、注意は必要だ。モンスター全部が行動し終えると、シレンはふたたび動けるようになるゾ。

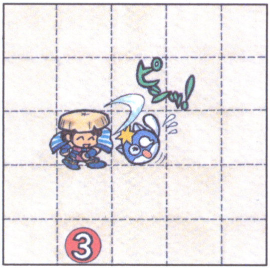
モンスターと戦闘の時



◀こういう位置の時は、自分のターンの時にモンスターに近づくと、次のモンスターのターンで攻撃されるのがオチ。



◀ここで「からぶり」しよう。その場を動かずに行動したことになる動作なので、モンスターは移動にターンを使うのだ。



◀モンスターを隣りまで呼んだら、後は先制攻撃でアタックあるのみ! モンスターは「からぶり」でよぶ。この基本をマスターしようぜ!

1ターンに数えないシレンのアクション

■向きを変える

方向転換のことサ。モンスターの方へ向き直るのはターンに入らない。

■アイテムを見る

使えるアイテムを探したり、壺や杖の使用回数を確認したり。これも平気だ。

1ターンに数えるシレンのアクション

■歩く　■ダッシュ　■足ぶみ

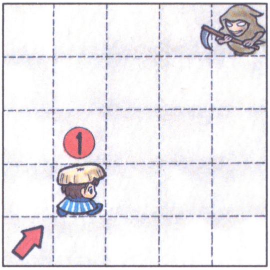
■攻撃　■からぶり　■矢をうつ

■アイテムを装備する　■アイテムを使う

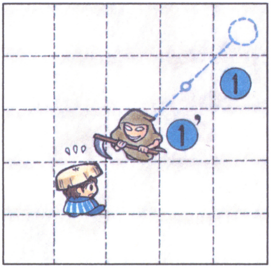
注意!!　こんな時は、キケン!!

■2倍の速度で動くヤツがいる!?

中には、シレンより素早く行動できるモンスターもいるゾ。用心しよう！



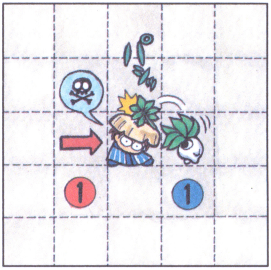
◀通常シレンが行動できるのは1ターンで1マス分だよな。でも、2倍速モンスターは1ターンで2マス進めるんだ。油断は禁物だ。



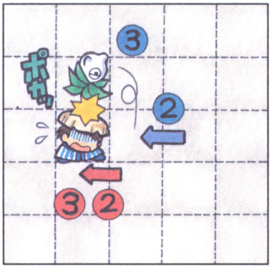
◀2倍速のモンスターの代表格は「しのつかい」や「ちびタンク」。普通は攻撃してこない「ぴーたん」も2倍速なんだよな。

■シレンが2回に1回しか動けないっ!?

「どくそう」や「低速スイッチ」でシレンのスピードが半減！　マジかよ……。



◀特殊攻撃をしかけてくるモンスターもいる。攻撃されて引き返したところで、もう遅い。敵の攻撃範囲をよく覚えておこうな。

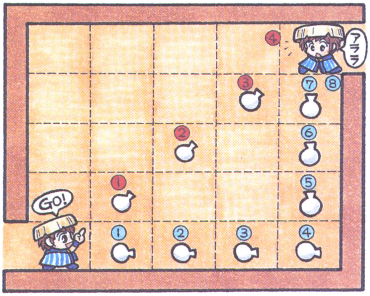


◀「低速スイッチ」をふんでも、同じ状況に！　倍速モンスターがいるフロアでは、絶対に遠慮したいよなぁ、こんなワナ。

基礎講座 必勝歩行法を完全マスター!!

とってもお役立ちの移動方法"ナナメ移動"に関する情報を特別に教えるぜ。よく読んで、がんばってモンスターと対決するんだぜ。

目的地までの最短ルートを探せ!



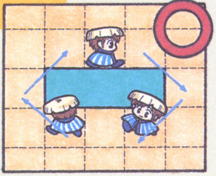
部屋を横切る時に、ナナメ移動を上手に使えば、横と縦だけで移動した時の半分の歩数で目的地に到着できる。歩数が少ないってことは、ターンが節約できるってことだ。

実は、ターンはハラヘリに関係してくるんだ。シレンのハラは10ターンで1%ずつ減っていくんだぜ。だから、ターン節約は、おにぎり不足の時の最善策ってわけさ。「START」ボタンをうまく使えよ！P38へ

ナナメ移動には工夫が必要!

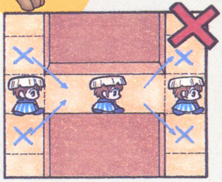
ナナメ移動が重要だってことは、理解できたかい？だけど、ダンジョンの中にはナナメ移動できる場所とできない場所があるんだぜ。水脈、ワナ、固まったモンスターはナナメOK！ ま、鍛錬を重ねれば、すぐに自由自在にシレンをコントロールできるようになるさ。

水脈の角ではナナメ歩きOK！

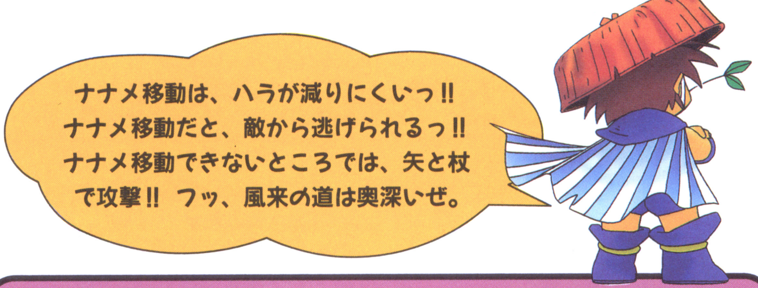


敵が近くにいる時は、特に注意して歩こう。うっかり見逃すと攻撃されたり追いつかれたりするぜ。P54へ

柱の角や部屋の出入口では…

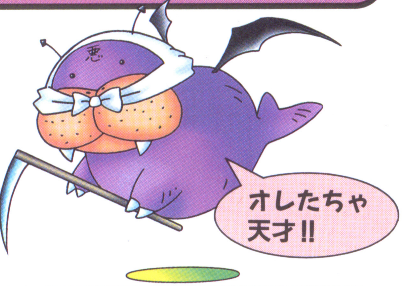


ここはナナメ移動はできない。でも、矢や杖でのナナメ攻撃は可能だ。敵が迫ってきていても焦らずいこう。



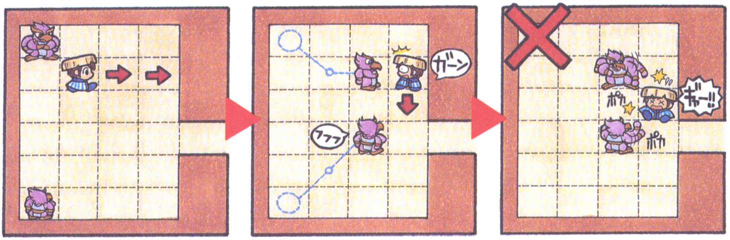
モンスターは、最短ルートでシレンに近づいてくる!

どんなモンスターでも、ナナメ歩きは完璧にマスターしてるもんなんだ。ちょっとドジなヤツも中にはいるんじゃないかって？ 甘いな。ヤツラはシレンに一番速く追いつける道をバッチリ知ってるのさ。だから、ムダな期待はせずに、自分の歩行技術磨きに精だした方がいいぜ。



ナナメ移動の達人になって、モンスターをみかえせ!

A まっすぐ歩いちゃったら…

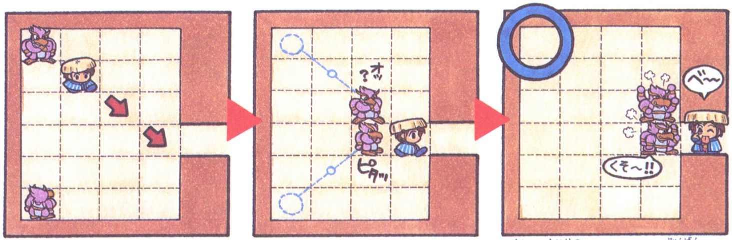


モンスターが近くにいる時に、何も考えずに歩いちゃうと…

ハッと気がついた時には、危険な状態だったってことも。

こんな、うっかりミスで、やり直しなんて情けないぜっ！

B ナナメにうまく歩けたら



まずは、シレンとモンスターの行動を、じっくり検討。

それから行動に移れば、モンスターの追い上げもかわせる。

1対1対決できれば、順番に倒していけばいいってワケだ。

基礎講座　冒険には"きまりごと"があるぜ!!

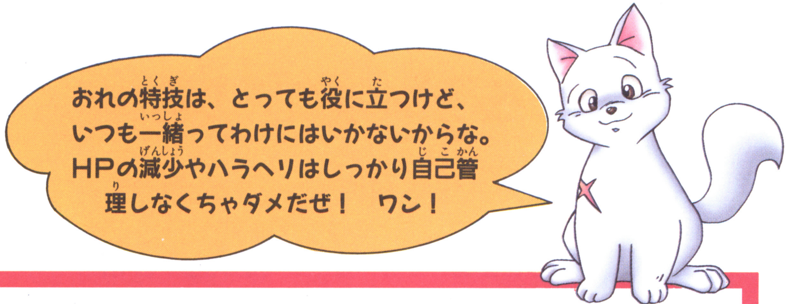
月影村を出発して月影村に帰る。これがシレンの冒険の大きな流れだ。どうやって帰ってくるかは、まあ、さまざまだけどね……。

さあ、出発だっ!!

ポイント

月影村を出発するところから冒険はスタート。最初にもらえるのは、「おおきいおにぎり」１個だけ。でも、倉庫ができたら、加えて５個までは、アイテムを持ち出せるんだ。

モンスターと戦うための武器やダメージ回復に使う「やくそう」などのアイテムは、現地調達ってのがお約束。どこに何が落ちてるか決まってないから、手持ちのアイテムを総動員してモンスターと対決しよう。ダメージを受けた時、運悪く回復系のアイテムがなかったり、回復のタイミングを誤ったりすると、シレンは力つき、強制的に月影村へ。アイテムも全部なくなるぞ。



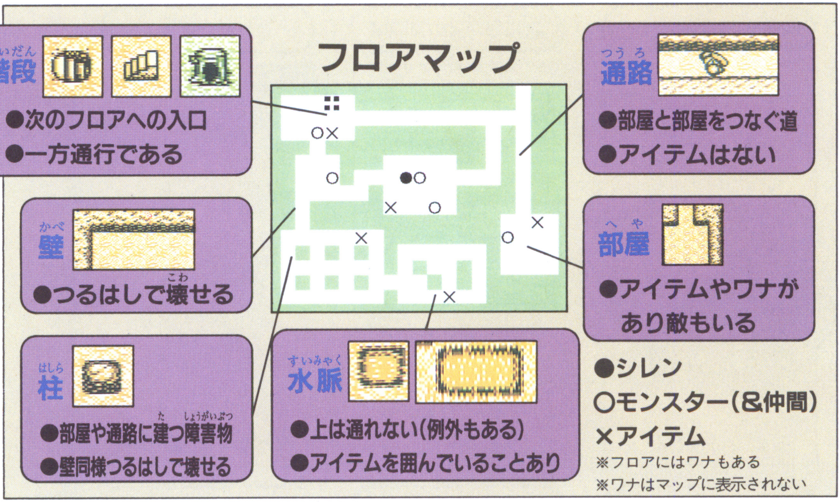
倒れても、倒れても不屈の根性で小さな1歩を積み重ねていけば、それが、いつしか大冒険に変わっていくはず。…でも、倒れるまでガンバラなくても、村にもどる方法はあるんだ。

「ひきあげのまきもの」を手に入れたら、これは！　っていうアイテムを見つけた時に、読んでみるといいぜ。装備してるアイテム、つまり、剣・盾・腕輪・矢の4つを持ったまま、一瞬で村に帰ることができるんだ。同じ仕切り直すんでも、はじめから強い武器を持ってるのと素手のままとじゃ、次の冒険に出かける時の実力も気分も大違いだよな。これを繰り返せば、運まかせよりずっと確実に、冒険を先へ進められるはずだ。

基礎講座

ダンジョン・フロアのおきて

新しいフロアに入ってから次のフロアに移動するまで、
一体何が起こるのか？　そしてシレンは何をすればいいのか？
そんなフロアの秘密と行動のパターンを教えちゃうぞ。



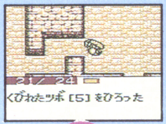
フロアの進みかた

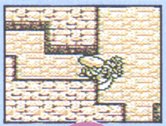
新フロア

部屋のどこかに出現

新しいフロアのスタート地点は毎回、どこかの部屋の中ってことになる。残念ながら、フロアのどこらへんなのか、そして階段はどこなのかまでは、誰にもわからないのだ。

アイテム収集＋戦闘





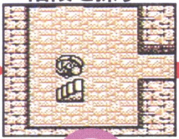
部屋から部屋へ

落ちているアイテムを拾いながら、最初の部屋から次の部屋へ……。アイテムは冒険に欠かせないからできるだけ集めたい。こうして歩いているうちにフロアマップができるんだ。

敵を倒してLVアップ

行く手をはばむモンスターは、容赦なくたたけ！　倒すとレベルアップに必要な経験値が稼げるぞ。フロアで歩いたぶん、モンスターも動いている。どこで会うかわからないぞ。

階段を探す

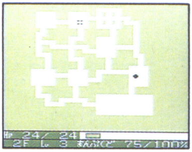


次のフロアへ

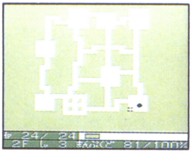
部屋にあるワナにも注意しよう。こうして、きちんと歩いていれば、階段も見つかっているはずだ。そして、もう、やり残したことはないなと判断したら、次のフロアに挑戦しよう。

フロア攻略のポイント

フロアの地形は入るたびに変わる



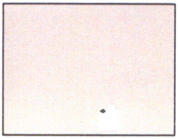
▲今度来た時のためにと、セッセとマップを書き写してもムダだぜ。



▲次に来た時には、ほらご覧の通り。違う地形に！挑戦しがいがあるだろ？

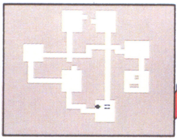
「クヨウ峠」は行くたびに、まるで違う土地に迷い込んだみたいに地形が変わる。だから“不思議のダンジョン”って呼ぶのさ。確かに、こんな奇っ怪な場所の冒険は難しいだろう。でも、だからこそ、はじめて挑戦するような、わくわくドキドキ気分が、ずっと楽しめるってわけさ。

マッピング機能をうまく使おう



▲最初の部屋の状況と、部屋がフロアのどのへんにあるか、まず確認！

▼歩き忘れはないか？次のフロアへ進む前に再確認。これで完璧！



マップは「SELECT」ボタンで見ることができる。といっても、歩いた場所しか表示されないけどね。だけど、落胆するのは早いぞ。部屋の場合、どんなに大きくても、1歩ふみ込めば、全体の形からアイテムのあるなし、モンスターの存在まで一発でわかってしまうんだから！

1つのフロアには長くいられないゾ！

後の冒険を楽にしたいからといって、同じフロアであまり長い時間、レベル上げに励むのは考えものだぜ。風来人は旅から旅への旅ガラス。一ケ所に長居しないのが信条だ。これを守らないと、2回の警告の後、突風が吹いて、アイテムを奪われたうえ、村に強制送還されるぜ。

基礎講座 シレンの体調に注意しよう!

戦う時も、歩く時も、シレンの健康管理を忘れちゃいけない。シレンの頭上で点滅するマークは、シレンからの合図だぞ。

シレンの状態を表す6つの要素

シレンの危険な状態	ステータス異常を示すこの4つのマークは、シレンのSOS。すぐに対処しよう。	★ こんらん状態	まんぷくどが0%以下
		HPが少ない	✕ HPが減少し回復しない

▶LV[レベル]=シレンの成長がわかるぜ

「フロア階数+1」くらいを、LVアップの目標に

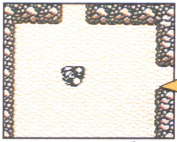
モンスターを倒して得た経験値がある程度たまると、シレンはめでたくレベルアップ。HPが上がり、お祝いの〝手締め〟がはじまるぞ。レベルは総合力を示す数値。草や食糧の効果で、一瞬にしてアップダウンすることもあるんだ。

Lvが上がるもの	Lvが下がるもの
●しあわせそう	●くさったおにぎり(ランダム)
●てんしのたね	●くねくねハニー
●しあわせのうでわ	

▶HP[エイチピー]＝シレンの命そのもの

HPが0になると、ゲームオーバーだ

シレンが持っている生命力を数値で現わしたもので、現在値と最大値（上限）がある。ＨＰの現在値は、モンスターの攻撃でダメージを受けたり、ワナにかかったりすることで減っていき、〝0〟になるとゲームオーバー。最初からやり直しだ。さらに、ＨＰの上限である最大値は、レベルに比例して上がっていくぞ。


▲このマークが出たら相当危ないってこと！

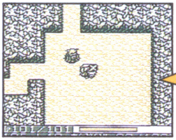
HPはこうやって回復しよう

シレンは歩いたりする（ターンを稼ぐ）だけで、ＨＰを少しずつ回復する力を持っているんだ。急ぐ時には、Ａ＋Ｂダッシュで速攻回復って手もあるな。だが、この手は、モンスターも急接近する。基本の安全策は、「やくそう」や「おとぎりそう」「せなかのツボ」といった回復系アイテムを使うことだろう。

HPを回復させるもの	HPを減少させるもの
●ターンを稼ぐ	●敵からのダメージ
●やくそう	●どくそう
●おとぎりそう	●くさったおにぎり
●たまご（ランダム）	●毒矢
●せなかのツボ	●落し穴
●かいふくのうでわ	●落石スイッチ
●こまったときのまきもの	●地雷
	●大型地雷
	●転び石

HPを回復不能状態にしてしまうモンスターがいる？

クヨウ峠で出会うことはないんだが、「きりせんにん」という、ちょっと変なモンスターの情報を教えよう。そいつに魔法をかけられると、しばらくの間、ＨＰが回復しなくなるらしい。しかも、重ねがけされると、１ターンで１。さらにかけられると２、３……と減っていくんだって。ＨＰが減っていくなんて最悪だよな。


▲ともかく、重ねがけされるのを阻止!!

HPの最大値を上げるアイテムもある!

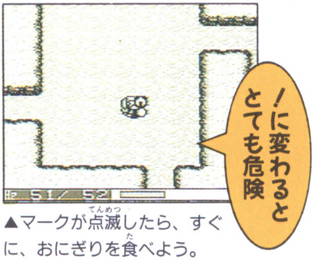
「いのちのくさ」はＨＰの最大値（上限）を５上げる貴重な草。見つけたら、後でなんて思わずに、さっさと飲んで早く役立てよう。

HPの最大値を上げるもの	
●いのちのくさ	●おとぎりそう（条件あり）
●やくそう（条件あり）	

▶"まんぷくど"=シレンの力の源だ

ハラが減っては戦はできぬ

モンスターと対決しながらサバイバル生活を送るシレンにとって、食糧切れは深刻な問題だ。シレンのハラはターンを重ねると減っていき、〝まんぷくど〟が〝0％〟になると、今度はＨＰが減りはじめるんだ。ハラヘリで減少しはじめたＨＰは、歩いても減る一方だ。こんな時に食糧がなかったら、口にできるものは何でも飲み込んでしまおう。少しでも〝まんぷくど〟を回復させて、食いつなぐのだ。



▲マークが点滅したら、すぐに、おにぎりを食べよう。

アイテム別回復力くらべ

●草、種	5％
●たまご	30%
●くさったおにぎり	30%（マイナス効果あり）
●おにぎり	50%
●おおきいおにぎり	100%
●きょだいなおにぎり	100%＋５％

0％　50%　100%

ハラがふくれるもの	ハラが減るもの
●おにぎり	●ハラヘリのうでわ
●おおきいおにぎり	●かいふくのうでわ
●きょだいなおにぎり	●じゅうそうのたて
●たまご	●空腹スイッチ
●くさったおにぎり	●ちょうちんフグ
●草・種	
●こまったときのまきもの（条件あり）	
●かわのたて（予防）	
●ハラヘラズのうでわ（予防）	

胃袋を大きくしよう

シレンの胃袋を10％ぶん大きくする「いかくちょうのたね」は、ハラヘリ対策の希望の星。シレンは、胃袋が大きくなるとハラ持ちがよくなるんだ。満腹時に各種おにぎりを食べても＋１～＋５％増える。同じ効果は「たまご」にもあるぞ。食糧に余裕がある時は、試してみよう。

シレンの胃の大きさ

いちばん最初の状態　＋2＋10＋5

0％　50%　100%

▲「きょだいなおにぎり」は、満腹じゃない時に食べても、必ず＋５％！

▶"ちから"=攻撃力のベース

強ければ強いほど、戦いが有利に

"ちから"の数値は戦闘に大きく影響する。シレンの直接攻撃力などは、この"ちから"と、装備している"剣の強さ"をあわせたものがベースとなるのだ。この攻撃力が高ければ敵に与えるダメージが大きくなるわけさ。だからこそ、"ちから"の数値を上げる「ちからのたね」は貴重なのだッ！

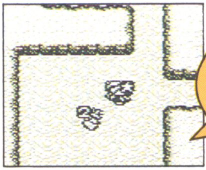
ちからの最大値を上げるもの
●ちからのたね ●たまご（ランダム）

ちからを回復させるもの	ちからを下げるもの
●ちからのたね ●たまご（ランダム） ●せなかのツボ ●こまったときのまきもの（条件あり）	●どくそう ●くさったおにぎり（ランダム） ●毒矢

▶"こんらん"=思った通りに歩けなくなる

アイテムは使えるから、焦らずに

"こんらん"すると、数ターン、自分が思った方向に歩けなくなってしまうんだ。剣もなかなか敵に当たらなくなるぜ。だけど、アセりは禁物。アイテムは使えるから「おとぎりそう」や「せなかのツボ」で速やかに回復しよう。ねらいを定めてからアイテム攻撃するのも手だな。剣と違ってコッチは当たるぞ。危機が去ったらA＋Bのその場足ぶみで回復しよう。



こんらんを回復させるもの	こんらんするもの
●おとぎりそう ●せなかのツボ ●こまったときのまきもの（条件あり） ●こんらんよけのうでわ（予防）	●こんらんそう ●くさったおにぎり（ランダム） ●回転板 ●めまわしダイコン

▶"そくど"=1ターンに取れる行動力のこと

足が速ければ、攻略が有利に！

2倍速モンスターと対等に動ければ、まず恐いものナシ。とはいえ、1／2にされてしまうことの方が多いので十分注意しよう。

2倍速にするもの	1／2倍速にするもの
●すばやさのたね	●どくそう ●低速スイッチ ●おばけダイコン

基礎講座

ワナの特性を知っておこう！

ドカンと一発で大ダメージをくらったり、貴重なアイテムを目の前にして、ビヨーンと飛ばされたり。シレンのストレスがどんどんたまるイヤ～なワナ。一体ワナとはどんなものなのか？

ワナは見えない

地面に隠れてる点が、非常にいやらしいワナだが、「めぐすりそう」を飲めば手っとり早く発見できるぞ。面倒だが、〝からぶり〟しながら歩いても姿を現す。

部屋にしかできない

部屋だけに発生するって点は、ありがたい特性だ。通路を歩く時ぐらい気を抜きたいよな。ところが、部屋の出入口にもよく埋まってるんだこれが…!!

ワナの場所にアイテムは落ちない

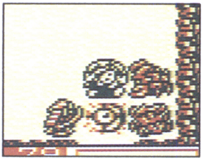
ワナが隠れている地面はデコボコしてるから、アイテムはのっからないんだ。これを応用して、矢の〝からうち〟でワナ発見してみるのもオモシロイぞ。むき出しの地面にワナがあるっ！　ってわけ。

モンスターはかからない

発見したワナに、モンスターを引っかけようとして誘ってもムダだぞ。涼しい顔して（!?）素通りされるのがオチだ。悔しいことに、モンスターがふんでも絶対にワナは作動しない仕組みなんだ。

作動しないことも…BUT…ふむコマンドだと100%作動

地雷などの爆風効果に巻き込めば、逆にモンスターをギャフンといわせられるぞ。P85へただし、ワナは不発ってことも…。こんなアンラッキーの時には、乗ったままで、100%作動保証の「わな」→「ふむ」コマンドを活用しよう！

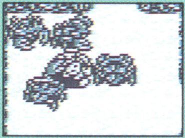


作動しなかったからって、慌ててワナから降りると、モンスターの餌食だぞ！

ワナにはこんなものが…代表的なワナたちを紹介

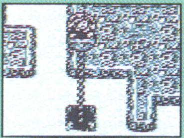
ワナの種類はたくさん。シレンをさまざまなピンチに陥れていくぞっ！ P141

地雷
〈ダメージをくらう〉



召喚スイッチ
〈危険を招く〉

トラバサミ
〈行動を制限〉



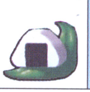
バネ
〈強制ワープ〉

基礎講座 アイテムのこと教えます

こいつがなければ、シレンの冒険ははじまらない。アイテムは、モノ言わぬ頼もしい助っ人だ。基本的な性質を覚えて、状況にあわせて的確に使えなければ一人前とはいえないぞ！

▶まずアイテムを入手しよう

シレンの冒険をサポートするアイテムは全部で9種類。①フロアで拾う、②モンスターから拾う、③店で買う、④村人たちからもらうなどによって入手できるぞ。

アイテム名		アイテムの特性
剣		接近戦での攻撃力をあげる、必要不可欠なアイテム。ノーマルなものから、ある種のモンスターに効果を発揮するものまで数種類ある。また、同名でも±数値で攻撃力は異なる。特性を合成してオリジナルの剣を創ることも可能だ。
盾		盾はシレンの身を守る唯一の防具だ。直接的なダメージだけでなく、ワナやモンスターの特殊攻撃を防ぐ力を秘めたものもある。盾も剣と同様合成して1枚の強力な防具を創り上げることができるが、中にはマイナス効果を発揮するものも……。
矢		遠距離攻撃に欠かせない武器だ。木・鉄・銀の矢と3種類あり、装備することができる。それぞれ攻撃力に差があり、銀の矢以外は10マスしか飛ばない。フロアで拾ったり、店で買うほかに、モンスターが放ったハズレ矢を集めることもできるぞ。
腕輪		装備すると特殊な効果があるアイテムだが、目的ごとによく考えてはめ直す必要がある。また、その特殊効果はシレンにとってマイナスになったり、呪われていることもある。できれば識別してから装備したいものだ。
草・種		飲んだり投げたりすることで、シレンのステータス異常を回復したり敵にダメージを与えたりできる。その用途はさまざまなので、とにかくいろいろ使い方を試そう。マイナスのものは敵に使うこと。自分が飲んだ時は必ず5％分ハラがふくれる。
杖		絶対に的をはずさず魔法効果が飛ぶ超便利アイテム。[ ]の中の数値分だけふって使うことができるし、0になっても投げて当てれば効果が出る。遠距離攻撃用として重宝だ。なお、同じ杖は合成の壺で1本に回数をまとめることができる。
巻物		基本的に、読むと効果を発揮するアイテムで、1回使うとなくなってしまう。巻物は、効果範囲をよく考えて読もう。ステータス異常を回復したりするものはシレンだけに効果があるが、攻撃系として使えるものは部屋全体に広がるぞ。
壺		[ ]の中の数値分だけアイテムをしまっておける、お役立ちアイテム。だが、壺の中に壺は入れられないし、「ほぞんのツボ」以外の壺は、投げて割らないと中身を取り出せない。この“入れるツボ”のほかに“押すツボ”もあるのだ。
食糧		冒険が進むとシレンのハラは減る。それを満たしてくれるのが「おにぎり」や「たまご」といった食糧アイテム。食べると、ただ単におなかを満足させるだけでなく、冒険に有利な特殊能力を授けてくれる食糧もある。もちろん、反対効果のものも…。

▶アイテムは"しきべつ"してから使おう

必需品アイテム1「しきべつのまきもの」

フロアに落ちていたり、店で売っていたりするアイテムで、拾っただけでは何という名前のアイテムかわからない状態になっているのは、杖、壺、腕輪の3アイテム。これらのアイテムが何であるかを知りたい時には「しきべつのまきもの」を読めば一発解決。呪われているかどうかまで、これでバッチリわかるぞ。

「しきべつのまきもの」がない! ど〜しよう!!

運命の神の気まぐれか、クヨウ峠の奥へ進んでも進んでも「しきべつのまきもの」が全然足りない〜〜。そんなツイいてない時でも大丈夫! この方法を試してみよう。

■剣、盾は"そうび"してみる

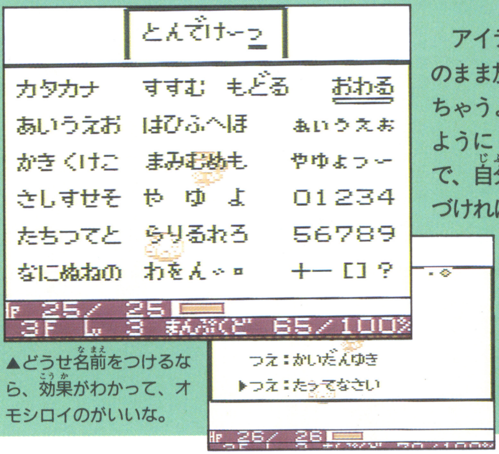
剣や盾は、最初から名前がわかっていて強さの見当がつきやすいので、思い切って装備してみる。呪われていた時のために「こまったときのまきもの」か「装備はずしのワナ」があると安心。

■壺、杖は使ってみる

使用回数までは識別できないけど、杖はモンスターにふることで、だいたいわかる。壺は使用コマンドで〝入れる〟ツボと〝押す〟ツボに大別した後で、やはり使ってみて見当をつけよう。P151へ

アイテムには名前をつけられる!

これは便利!!



▲どうせ名前をつけるなら、効果がわかって、オモシロイのがいいな。

アイテム名に見当がついても、そのまま放っといたら、そのうち忘れちゃうよな。そんなことにならないように「どうぐ」→「なまえ」画面で、自分で命名しちゃおう。1度名づければ、その冒険中に出てくる同じアイテムは、全部、つけた名前で拾えるから便利だぞ。名づけは「゛」や「゜」を「SELECT」ボタンで打つと速い。それから「START」ボタンで一発終了できるぜ。

▶持てる数は20コまで！　だが、壺があれば

必需品アイテム2「ほぞんのツボ」

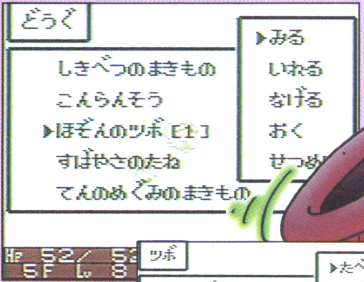
これ以上、アイテムを拾えないッ！って時に、壺があればクヤシイ思いをせずにすむ。割らなきゃ中身を取り出せないのは欠点だが、壺にアイテムを入れれば［　］の中の数だけよけいに持って歩けるんだ。〝押す〟ツボの「トドのツボ」でも、トドにアイテムを取らせれば、立派に〝入れる〟ツボとして使えるぞ。

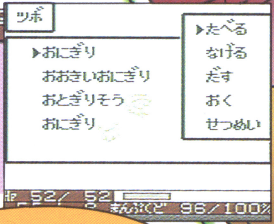
■さらに保存の壺があれば

〝入れる〟ツボの中で「ほぞんのツボ」だけは、割らずに中身を取り出せるアリガタ〜イ壺なんだ。出して使ったぶんは、また別のアイテムを入れられるから経済的だね。これに、よく使うおにぎりを入れておけば、おにぎりをクサらせる「デロデロの湯」のワナも恐くないぜ。

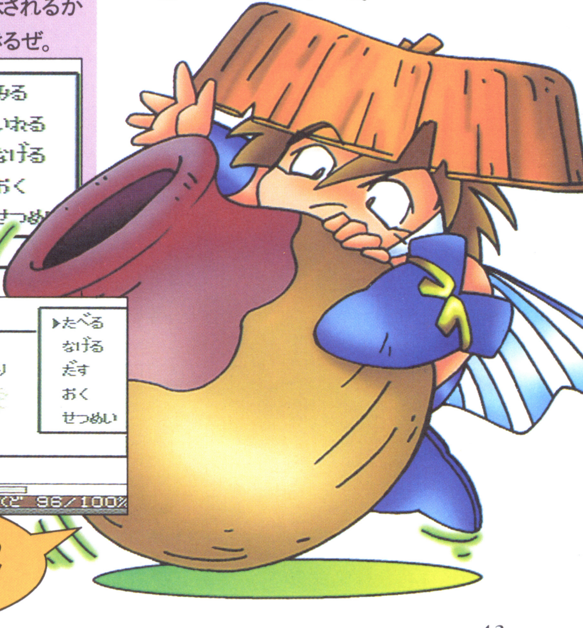
■ツボの特殊コマンドを知ろう

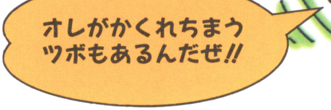
壺には〝みる〟と〝いれる〟〝おす〟などのコマンド表示がある。ここで、〝いれる〟を選ぶと〝どれを？　〟と聞かれる。割らないと出せない壺は慎重にな。使用回数ぶん連続表示されるから、いっきょにアイテム整理できるぜ。





▶「ほぞんのツボ」だと、出さずに中身をダイレクトに使えるコマンドもある。





基礎講座 合成の壺の活用術を教えよう

高い攻撃力を秘めた剣と鉄壁の守りを誇る盾は、風来人のいのち。そこで、必須アイテム「ごうせいのツボ」の有効活用レシピを大、大公開！　剣・盾・杖の合成術をきっちりマスターしよう。

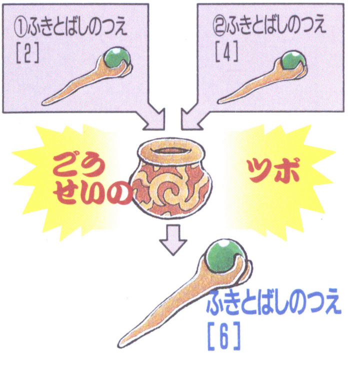
◆「ごうせいのツボ」で、剣や盾をパワーアップ!

剣・盾の場合

剣・盾は特性と数値がプラスされる!

剣と剣、盾と盾、つまり同種類であれば「ごうせいのツボ」を使って強い武器にすることができる。簡単にできるけど、やっぱりコツってもんがいるんだ。まず、合成の仕組みを説明しよう。図の通り、合成は、一番最初に壺に入れるモノの基本値（攻撃力・防御力）がベースになる。これに、後から入れたモノの「プラス数値」と「特殊能力」が最初に入れたモノにくっつくんだ。だから、後から入れる剣は、特殊能力や、＋1などの数値がないならムダ。この基本を押さえておけば、万能の剣も夢じゃないぞ。

杖の場合



1本の杖に使用回数をまとめる

同じ効果の杖を「ごうせいのツボ」に入れると、使用回数を1本にまとめてしまえるんだ。持てるアイテム数には限りがあるから、荷物減らしという意味で合成するのもいいだろう。ただし、効果の合成はできない。「かなしばりのつえ」と「みがわりのつえ」を壺に入れても〝かなしばって身代わり〟ができる杖は作れないということだ。

合成の基本

剣・盾の特性を活かせ!

特定モンスターに効く剣や、モンスターの特殊能力を弾き返してしまう盾など、剣や盾が持つ特殊能力はさまざま。合成して創った剣や盾は、小さな数字でいくつの能力を持っているかが表示され、ウインドウの「せつめい」で、その能力を確認できる。たくさん合成して苦手モンスターをなくそう。

マイナス特性に気をつける

剣や盾が持つマイナス特性の中には、どんな組み合わせで合成しても打ち消せないものがある。たとえば「つるはし」の壊れてしまう性質や「つかいすてのたて」の防御力が衰えていく性質。これらには要注意。くれぐれも合成しないこと！

◎良い例

カタナ＋ヨウトウかまいたち

1度に前方3方向攻撃できる「ヨウトウかまいたち」は、ナナメ向きの苦手な風来人の憧れ。攻撃力は低いので、高い剣に能力吸収させよう。

じゅうそうのたて＋かわのたて×2

ハラが減りにくい性質を持つ「かわのたて」を2枚加えることで、丈夫だがハラが減りやすいという「じゅうそうのたて」の欠点をカバー。

×悪い例

カタナ＋つるはし

「つるはし」を合成すると、装備替えせずに壁を掘れて便利！　と思いきや、しっかり壊れる能力までプラスされちゃうんだ。

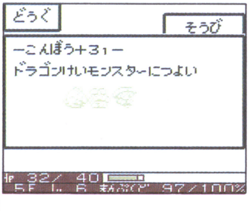
フウマのたて＋つかいすてのたて

「つかいすてのたて」には、どんどん防御力が落ちていくという悪しき能力がある。最強の盾と評判高い「フウマのたて」も、だいなしだッ！

ココがカギ!!

ベースをよく考えろ!

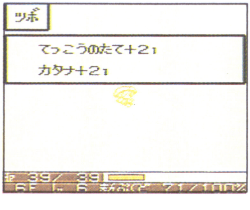
最初に入れる剣や盾は基本数値ができるだけ高いものを選ぶこと。これがポイント。「カタナ＋10」と「こんぼう＋10」では攻撃力に大差が出るぞ。



ゲッ！ ドラゴンに強い「こんぼう」を作っちゃった…。こんな時は、次のチャンスを待てッ！ P91へ

ひとつの壺を活用だ！

「ごうせいのツボ［4］」で盾も剣も一緒に合成できるんだ。まず、合成したい盾2つを入れる。そのまま割らずに、合成したい剣を2つ入れる。ほ〜らね。



入れる順番さえ間違えなければ、2種類のアイテム合成もひとつの壺でできる。壺はムダなく使おうぜ。

基礎講座 アイテムを うまく 使って敵を倒せ!

モンスターが来た時に剣をブンブンふり回すだけでは能がない。戦闘中にアイテムをうまく使いこなしてこそ一人前の風来人ってもんだ。アイテムの活用法もしっかりマスターしておこう。

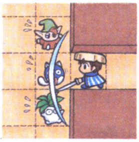
▶アイテム効果の有効範囲を覚えよう!!

普通の剣 隣合った敵のみを斬ることができるぞ

剣を装備していれば、隣接するモンスターを斬ることができる。シレンを敵の方にしっかり向けてから、Aボタンでザクザク斬りまくれ。

ただし!! 「ヨウトウかまいたち」なら、前方3方向に!!

「ヨウトウかまいたち」という剣なら前方3方向の敵にダメージを与えることができる。敵に囲まれた時に便利な武器なので、ぜひ手に入れたい。

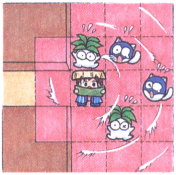


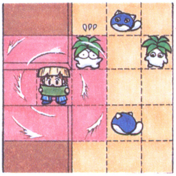
剣や盾も投げられるぞ! 飛距離10マス／ダメージあり

シレンが持てるアイテムは20個で満杯になり、新しいアイテムが拾えなくなる。そんな時は、いらないアイテムを捨てればいいじゃないかって？　ちょっと待った！　早まってはいけないぞ。実は、持っているアイテムは投げることができるんだ。だから、いらなくなった剣や盾は簡単に捨てずに、敵に向かって投げてみよう。剣や盾の飛距離は10マスで、敵に当たるとダメージを与えられる。与えるダメージは、シレンのレベルや武器のプラス値によって変化する。

巻き物を読む どこで読むかがポイントだ

巻物は、部屋の中で読むと、部屋全体に効果がおよぶという特徴がある。しかも、部屋の中であればどこで読んでもOK。たとえ通路から1歩しかふみ込んでいないとしても、部屋には違いないからな。だから、わざわざ敵の多い部屋のまんなかまで行って読もうだなんて考えるなよ！





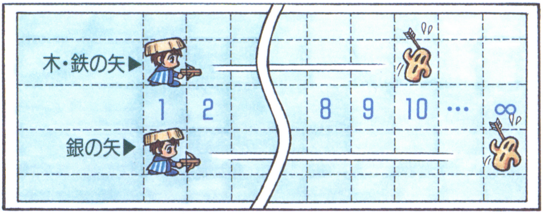
▲モンスターに効果のある巻物は、「バクスイのまきもの」「こんらんのまきもの」「しんくうぎりのまきもの」の3種類。それぞれの特徴をしっかり覚えておこう。

ただし!! 読む場所を一歩間違えると……

一方、通路で巻物を読んだ場合。この時は、シレンを中心としてぐるっと1マス、つまり8マス分にだけ効果があるんだ。部屋の1歩手前で読んだ場合も通路で読んだことになるぞ。部屋と勘違いしちゃった…なんてことないように注意しよう。

木・鉄の矢 10マス飛ぶ!

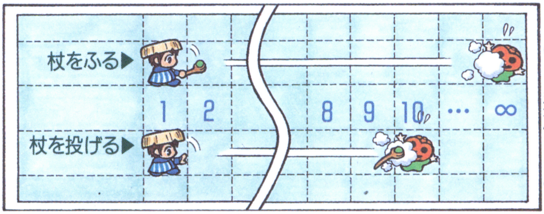
銀の矢 敵や壁を貫通してどこまでも飛ぶ



◀矢をうてば、離れた敵でも攻撃できる。だから、強い敵や特殊攻撃をしかけてくるイヤな敵を遠くにいるうちにたたけて便利なのさ。矢には木・鉄・銀があって、敵に当たった時に与えるダメージが違う。銀の矢と鉄の矢に比べると、木の矢は弱いんだ。

杖をふる 敵や壁にあたるまでどこまでも飛ぶ

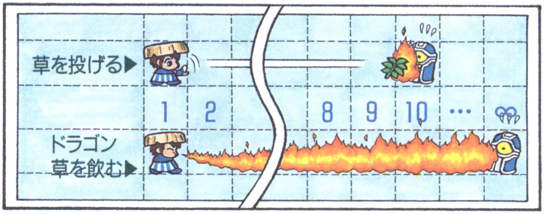
杖を投げる 10マス飛ぶ!



◀杖の特徴は、表示された回数だけ効果を発揮し、絶対にはずれないということ。だから矢と同様に遠距離攻撃に最適だぞ。しかも、使い終わった杖を敵に投げつけ当たると、もう1回効果を発揮するのだ。使いきったからといって、ムダに捨てちゃだめだぞ。

草を投げる 10マス飛ぶ!

ドラゴン草を飲む 敵や壁に当たるまでどこまでも飛ぶ



◀草は飲んで使うと効果を発揮するアイテム。特に「ドラゴンそう」は飲むと抜群の効果を発揮する。「どくそう」や「こんらんそう」などは、飲むとシレンがダメージを受けるので注意しよう。また、これらの草は投げて敵にダメージを与えることもできる。

投げると回復する草も

「やくそう」や「おとぎりそう」といった草を仲間に投げると、HPを回復させられる。モンスターに投げつければ、敵のHPが回復してしまう。しかし、アンデット系のモンスターにはダメージを与えられるんだ。それに草は、空腹をわずかにいやしてくれるのでムダにできない。

基礎講座

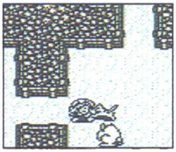
心強い味方を紹介しよう!

冒険回数が進むと、イヌ、ネコ、ニワトリの３匹の動物が、一緒に旅してくれる仲間として登場。連れて歩けるのは、そのうちの１匹だけなんだけど、みんな頼もしい助っ人だぞ。

●どんどんモンスターに向かって行くゾ!

仲間たちは、モンスターを発見すると果敢に向かっていき攻撃をしかける。だから、仲間と旅を続ければ、戦闘はうーんと楽になるぜ。しかも、彼らがモンスターを倒して稼いだ経験値は、全部シレンのものになるんだ。他人まかせのＬＶアップだけど、感謝だよな。

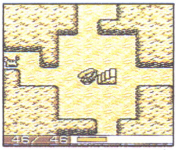
▲気の荒さが戦闘向きで、ケッコー！



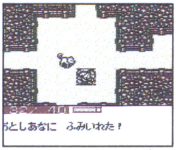
▲たまには、こんなドジも。笑って許そう…。

●はぐれちゃうこともある

積極的に敵に向かって行くのはいいんだけど、油断してると、シレンをほっぽってドンドン勝手な行動をはじめちゃうんだ。そうなると、後を追いかけてこなくなるから、はやめに迎えにいこう。はぐれたままで次のフロアへ向かうと、また、ひとりぼっちの冒険だ。



▲こんなに離れて階段を上ってはダメ～！

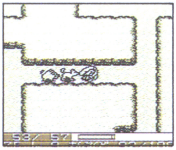


▲隣りにいれば律儀にも飛び込んでくれるぞ!

●モンスターに倒されることも……💧

戦闘でダメージを受けるのは仲間も同じ。危なくなったら、「やくそう」や「おとぎりそう」などを投げて、回復してあげよう。回復の目安は、会話でわかるんだ。といっても、仲間から積極的に話しかけてくることはないから、こちらが気を回して話しかけないといけないぜ。次ページに大丈夫な時の会話と、危ない時の会話を載せたので参考にしよう。

▲仲間を見殺しにはできないよな。戦闘でダメージを受けていたり、はぐれて再会した時には、話しかけよう。

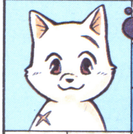


▲シレンとモンスターの間に挟まれても、ガンガン攻撃されちゃう。強いモンスターの時には要注意だぜ。

なかま プロフィール公開

（連れていく、仲間選びの参考にしよう！）

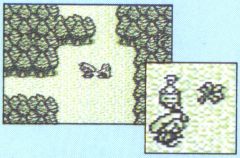
ポチ



しゅぞく	イヌ
せいべつ	♂オス

自己PR

ワン！　ワワン！　おれは、ナデナデしてもらった恩義を絶対忘れない忠犬だ。だから、フミちゃんを助けたいんだ！　草・種には絶対不自由させない！　だから、連れてけ！



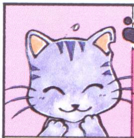
性格ぶんせき!!

男気のあるところが魅力のポチ。性格も穏和だし、シレンをよく助ける。特に彼の得意技には脱帽するしかない。なにせ、栄養満点の……。

会話に注意!!

- 「ワン！（がんばろうぜ！）」
- 「ワン、ワワン！（[モンスター名]なら、おれにまかせろ！）」
- 「クウン……（もう　ダメだ……）」

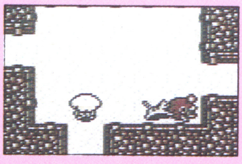
タンモモ



しゅぞく	ネコ
せいべつ	♀メス

自己PR

ワガハイはペケネコでし、と名乗りましが、それは謙遜に決ってるでし～！　たま～にシレンを引っかくのも愛敬でしヨ♡　そうやって心和ますことが、得意技なんでし～。



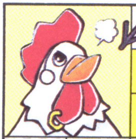
性格ぶんせき!!

気まぐれの引っかきキズをガマンしていれば、出会うごとに攻撃力とHPが上がり、やがて何とたくましいメス猫に育っていくことか!!!

会話に注意!!

- 「ニャーン!(ワガハイはペケネコでし。タンモモ?…ヘンななまえでし!)」
- 「ニャン、ニャニャン！（[モンスター名]なんてちょろいもンでし！）」
- 「ニャニャニャー……（しにそうでし……）」

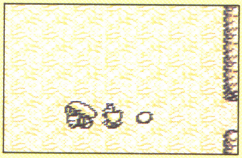
ニワトリ



しゅぞく	ニワトリ
せいべつ	♀メス!!

自己PR

ワタシは、文句なく強いッ！　おまけに、卵も産めるッ！　敵を倒して、飢えさせないッ！万能ニワトリとはワタシのことッ!　ワタシを連れてかなかったら、後悔するわよッ!



性格ぶんせき!!

気の荒さは天下一品！　この戦闘本能アリアリの点が、たまに憎らしくもある。だが、ハラヘリで倒れる心配がないのは、とっても魅力的だ。

会話に注意!!

- 「コッコッコッコッ！（ムテキのちからをみせてやる！）」
- 「コケーッ! コケーッ! ([モンスター名] など、しょせんザコッ！オロチをだせッ！)」
- 「ゴフッ、コケコケコ……（グフッ　このワタシもついにちからつきるときが……）」

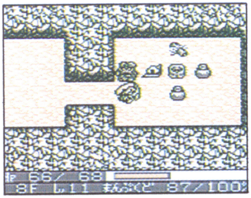
基礎講座

アイテム充実
ダンジョンの中には店がある

アイテムがなかなか拾えない時に、店を発見するとホッとするよね。ここでは、秘境で商売に励む、ありがたい存在、店にスポットライトを当ててみたぞ。

入店したら商品を確かめよう

店に並ぶアイテムは、普通に乗って拾うことができない。代わりに、商品名と価格が表示されるから、店中の品をザーッと見て回われて便利だぜ。さて、欲しい商品はBボタン→「あしもと」→「ひろう」でピックアップ。すると、店主が出口をふさぐぜ。もちろん、お金を払うか商品をもどせば、どいてくれるけどな。



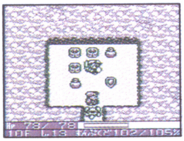
◀いろんな商品が並ぶ雑貨屋タイプの店と、専門店タイプの店がある。店でしか買えない商品もたくさんあるから、見逃すな！

店主 モンスターが巣喰うダンジョンでひとり店番している商売熱心な人だ。普段はとても穏和なのだが…。

お店の中は、こんなふう

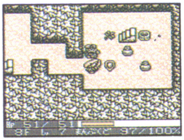
ふだんは安全な場所

同じフロアで暮らす仲間だと思ってるのか、モンスターが店主をねらうことは、まずないんだ。だから、店主に出入口をふさがれると、ヤツらはお手上げ状態。HPが少ない時に、駆け込み寺として使わせてもらおうぜ。

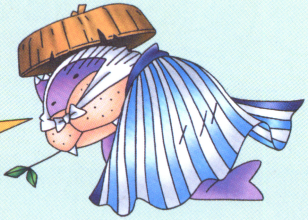


モンスターがいることも

かさタヌキは、商品に化けて客を驚かすのが生きがいの変なモンスター。コイツはアイテムに乗ろうとするまで正体を現わさない。油断してる時にゴン！　とやられると痛いぞ。たまに階段に化けてるカワユイやつもいる。



アッシは"ドロボウ！"なんて叫ばれるような、ドジは決していたしません。コレですか？　むろん、戦利品です！　似合うでしょう!?



持っているアイテムは売ることができる

せっかく欲しいアイテムがあるのに、お金が足りない！　なんて時には、自分の持っているアイテムをチェック！　もし、いらないモノが見つかったら、店の空いてるスペースに置いて、店主に話しかけてみよう。すると、買い取ってくれると言うぞ。まだフロア全部を回ってない時には、出直すのもいいかもな。

◀う〜ん。この値段じゃ売れないなって時には、断わることもできる。その時には自分のアイテムを忘れていかないようにな！

警告　店主を怒らせるな!!

いくら愛想のいいオヤジだからって、間違っても店主に向かって壺を投げたり、杖の効果を試す実験台にしたりして、怒らすなよ。すぐに、プチッと切れるぜ。そうなるとこのお方、コロッと態度を豹変させるんだ。まず、言い訳なんて聞いちゃくれない。問答無用！　ガツーン!!で、目の前に星が散るだけさ。

盗賊番

ドロボウ退治に命をかける正義の使者だ。アッという間に現われる!

ワナがあったら…!?

シレンにその気はなくても、未払いの商品を持ったままで、ビヨヨ〜ンと「バネ」のワナにでも飛ばされようものなら、容赦なくドロボウ扱いされるぞ。ぬれぎぬだって、言い訳が通用しないところが、善人には辛いぜ！

番犬

猛スピードでドロボウを追いかける俊足犬。まず逃げるのはムリ！

基礎講座

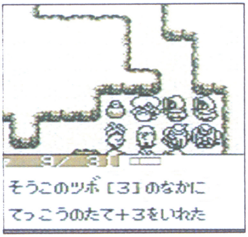
倉庫をうまく使いこなせ!

ナギ救出に成功すると、大工のマサとキンジ兄弟が、シレン専用の倉庫をデーンと建ててくれる。さて、その活用の心得とは!?

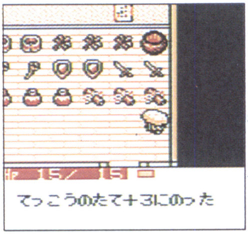
「そうこのツボ」を利用して、アイテムを集めよう

倉庫の最大の魅力は、例えシレンが冒険の途中で倒れても、保管してあるアイテムはなくならないってこと。ただし、壺の中身は取り出しておかないと消えてしまうから、預ける時に注意が必要だぜ。冒険が進むと、保管スペースも19→34→49と3段階で大きくなるから、使い応えも十分だ。ハリキッて、先々の冒険で使える〝とっておきアイテム〟を集めよう！

倉庫にアイテムを預ける方法は簡単。「そうこのツボ」にアイテムを入れるだけでいいんだ。壺以外のアイテムはこの方法で全部送れるぞ。ただし、倉庫がいっぱいの状態だと、アイテムは足元に落ちてしまうから、いらないものを預けすぎるのも考えものだ。「ひきあげのまきもの」を使って、剣・盾・矢・腕輪といった装備したアイテムだけ持ち帰る方法もあるぞ。



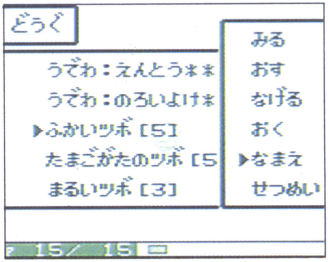
◀もう倒れるッて、覚悟を決めた時には、「そうこのツボ」に一番大事なものを！



◀次の冒険前に倉庫に寄れば、危機一髪で送ったアイテムがしっかり待ってるぜ！

保管したアイテムは、新しい冒険に持っていける

5個までと制限はあるが、倉庫に保管してあるアイテムは、新しい冒険に持ち出すことができるぞ。ただし、壺の中にアイテムを入れてはダメだ。壺の中身は、村を出る時に消えちまうんだ。そして持ち出した時のポイントをひとつ。月影村を出たらすぐ、アイテムに自分で名前をつけること。さっき倉庫の中で識別されていたものが、村を出た途端に、未識別状態になっているはずだ。ほかの拾ったアイテムと混ざってしまうと、後のまつりになってしまうぞ。



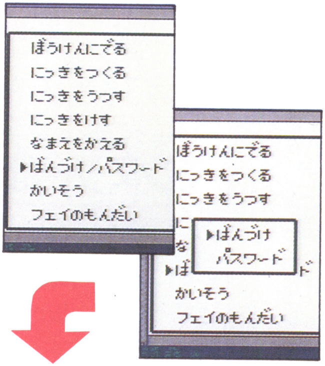
▲未識別アイテム減らしのために、識別されてると便利なモノだけ持ち出す手も…。

基礎講座 冒険の記録は番付表に!

1回の冒険が終わるたびに、ダンジョン攻略の記録が番付表に載るぞ。昨日より今日、今日より明日の励みになるよう利用しよう!

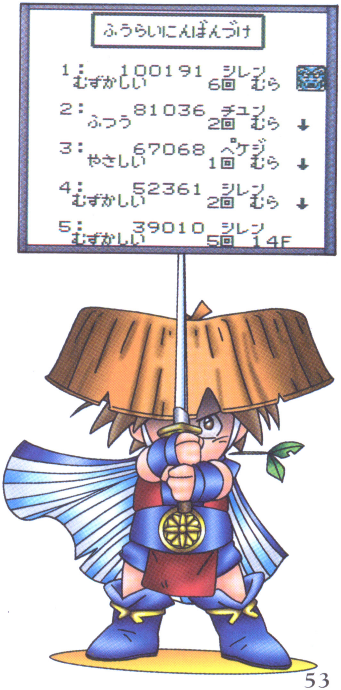
めざせ! ハイスコア

「ふうらいにんばんづけ」には、シレン個人のハイスコアが記録される。内容は、何回めのチャレンジか、何階まで行けたか、難易度は何だったかといったデータだ。記録はいつも、スコア上位20番までが表示できるぞ。



番付表はこうやって見ることができる

番付のランキングは、メインメニュー画面と、冒険途中でシレンが倒れた直後に見ることができる。メニュー画面で「ばんづけ」を選択するとランキング表だ。冒険開始前に寄って見れば、新記録作りの目標になるよな。



スコアはこうやって決められる

「ふうらいにんばんづけ」の、ランキングの決め方を教えちゃおう。ランキングは、シレンが倒れた時の①所持金、②持っていたアイテムの売値、③到達度という、3項目のトータルスコアによって決定されるんだ。当然、スコアが高いほど上位。そして、同スコアの場合は、冒険回数が少ない方が上になるぞ。

さらに、ゲームをクリアして無事生還した場合には、ボーナスポイントが加算される。記録はそれで打ち止めかって？　とんでもない。同じセーブデータで、2度でも3度でも生還してくれよな。風来人だというのなら、次は、自分のハイスコア破りに挑むべきだぞ。

風来人基礎講座〔特別篇〕

モンスター攻略テクニック

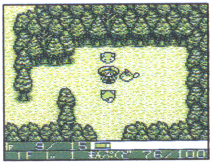
ここでは特別にモンスターの動きと倒し方を紹介するぞ。ちゃんと読んで戦い方をマスターしておけよ！

基礎講座 モンスターはこんなヤツラだ!!

シレンの行く手をはばむモンスターたち。こいつらの特徴を知り、作戦を練ることが攻略への第一歩となるのだ。

1 モンスターによって出るフロアは決まっている

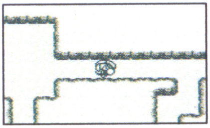
それぞれのモンスターが出現するフロアは限られている。P66-69へ そして、モンスターはシレンの後を追ってフロアを移動することはできないんだ。階段でオサラバってわけ。



◀1、2Fにしか出現しないマムル。こんな弱いやつばっかりなら、冒険も楽になるんだけどなぁ〜。

2 モンスターは、最初は部屋にしかいない!

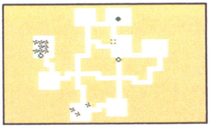
シレンが先のフロアに進んだ時、モンスターは部屋の中にしかいない。敵が多いようなら、一度通路に逃げ込んで、体勢を立て直そう。



◀敵のいない通路で、モンスターが近づいてこないうちに装備の交換だってできるんだ。

3 モンスターは無限にわき出してくる!

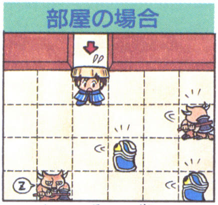
フロアを1周して、遭遇したモンスターを全部倒したからといって、安心しちゃぁいけないぜ。モンスターは次々にわき出してくるんだ。



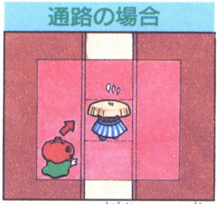
◀全部倒したと思って油断していると、新しく現われたモンスターにやられてしまうぞ。

4 モンスターはシレンに向かってくる!

迷惑な話なんだけど、モンスターはシレンに気づくと、徹底的に向かってくるんだ。だから、シレンが部屋に入ると、部屋全体のモンスターがいっせいに押し寄せてくるし、通路でもモンスターに気づかれると、とことんつきまとわれるぞ。



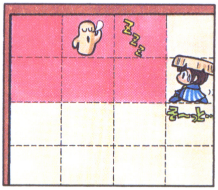
▲部屋に1歩でも入ると、全モンスターに気づかれる。



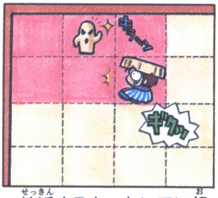
▲マズイ！　周囲8マス以内に接近すると気づかれる。

5 モンスターは寝ている時もある

モンスターの中には、シレンが部屋に入っても、のんきに居眠りをしてるヤツがいるんだ。ところが、こいつの周囲8マス以内に接近すると起きる可能性がぐっと高くなる。ときには遠回りして逃げるのもいいだろう。



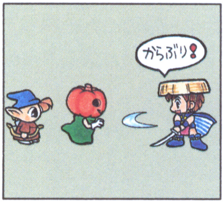
▲グ〜。どうぞ、このままやすらかに眠ってくれ。



▲接近すると、たいてい起き出してしまうぞ。

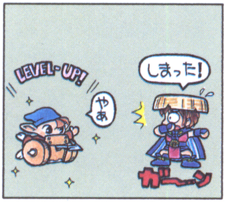
6 モンスターは、レベルアップする!

ある種のモンスターを除いて、モンスターってのは基本的に、1種類にレベル1〜3までいるんだ。頭のところに数字が点滅してるからわかるよな。「しあわせそう」などで、わざとレベルアップさせることもできる。ところが、ポチのような仲間を倒したり、シレンをねらってるつもりで間にいるほかのモンスターを倒してしまったりした時にもレベルアップしてしまうのだ。



▲こいつらは、仲間をなんだと思ってるんだ！　シレンを攻撃してるつもりらしいが…。

▲こちらが、手をこまねいていると…。味方のモンスターをかってに倒してしまい……



▲ボウヤーがクロスボウヤーにレベルアップしてしまう。こうなるとやっかいだ。

戦闘技術

モンスターとはこう戦え!

ここではモンスターと戦う時の基本を解説してある。
戦闘には欠かせないテクばかりなので、ちゃんと覚えておこう。

VS.単数モンスター／直接攻撃

■隣にモンスターがいたら たたけ

すぐ隣にモンスターが接近してきたら、まずは基本。剣を使って、ひたすらたたきまくれ！ この時、向きの確認と、剣を装備するのを忘れないようにしろよ。

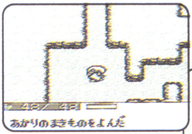
■遠くにいたら「からぶり」でよぶ

敵が遠くにいる時に、こちらから接近してはダメ。その場で剣を「からぶり」しながら、敵が接近するのを待つのも作戦。そうすれば先制攻撃ができるぞ。

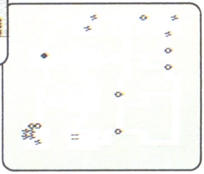
VS.単数モンスター／間接攻撃

■矢や杖で遠くから攻撃

矢や杖のいいところは、安全な場所から敵を攻撃できること。強い敵の場合、隣あって戦うと、自分も大きなダメージを受けてしまう。向かってくる間に、間接攻撃で弱らせてから、直接攻撃でとどめをさすようにしよう。



◀「あかりのまきもの」を読むと……

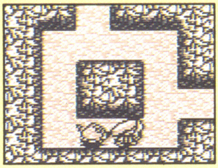


▶フロア全体の敵が見える。これで、部屋に入る前から、矢や杖で攻撃できるぞ。

逃げるのも戦略のうち

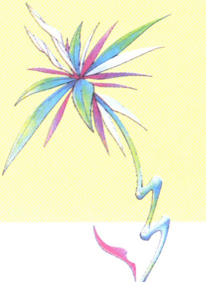
●ループを使って回復しながら戦う

HPが少ない時に、強い敵と出会ったら、通路が輪のようにつながっているループ状の場所を利用しよう。敵を後ろにつけて、ループをグルグル回っていれば、敵に追いつかれず、少しずつHPを回復できる。ただし、複数の敵がいる時は、はさみうちにあう恐れがあるぞ。



●アイテムを利用して戦闘離脱

このまま戦闘を続ければ倒れるしかないって時には「ひきあげのまきもの」を読んでみよう。装備以外のアイテムは失うが、シレンを村まで戻してくれる。



◀「たかとびそう」を使えばシレンを同じフロアの別の場所に飛ばしてくれる。戦闘離脱に役立つアイテムだ。

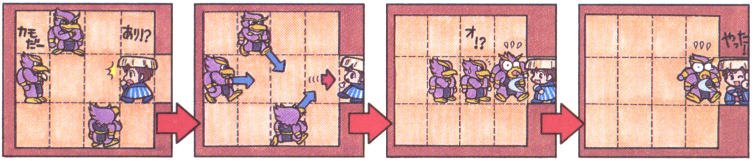
VS.複数モンスター／直接攻撃

■1対1の対決に持ち込め

部屋の中に複数のモンスターがいる時、うかつに入ると、取り囲まれて袋だたきにあってしまう。下の図のような時は、3方向から狙われることのない通路に下がり、1対1で戦える状況を作りだそう。

■最後に受けた攻撃の方向を向く

シレンは、最後に矢を含む直接攻撃をしかけてきた敵の方を向く。そのため、自分が攻撃をしかけている敵とは、違う敵の方を向くことがある。シレンの向きに注意して、効率よく攻撃しよう。



VS.複数モンスター／間接攻撃

■巻物を使って部屋全体にダメージ

「しんくうぎり」「こんらん」「バクスイ」といった巻物を使えば、部屋にいるすべてのモンスターにダメージを与えることができる。敵の数が多い時や敵に囲まれた時には、大きな効果があるので、ぜひ使ってみよう。ただし、仲間にもダメージを与えてしまうぞ。

■モンスターハウスという特殊な部屋も

部屋の中に入ると突然、モンスターハウスが出現することがある。これが出現すると、部屋中がモンスターであふれかえり、シレンに向かっていっせいに攻撃をしかけてくる。さらに、ワナもいっぱいしかけられているので、うまく戦わない限り生還できる確率は低い。しかし、おいしいアイテムがゴロゴロしてるし、敵の数が多いのでレベルアップのチャンスでもある。危険だがチャレンジする価値はあるぞ！

▲モンスターハウスがでるとBGMがスリリングに。これは心臓に悪い！

戦闘技術

やっかいモンスター攻略法

冒険のたびにいつも同じ相手にやられてしまうというアナタ。おまかせください。やっかいモンスターの攻略法を伝授しましょう！

やっかいモンスターとは……

ダンジョン内のモンスターは、すべてが攻撃力と防御力を高めさえすれば勝てるというわけではない。中にはとてもいやらしい特技を使って攻撃してくるものもいるのだ。そんなクヨウ峠の悪名高きモンスターたち。こいつらを倒すには力押しではダメ。ちょっとした工夫が必要なのだ！

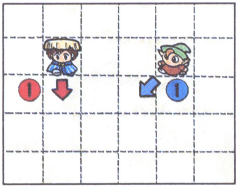
ボウヤー

出現	
やさしい	4F～6F
ふつう	4F～6F
むずかしい	4F～6F

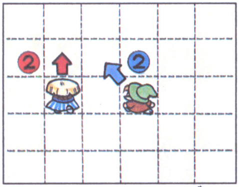
▶遠くから矢が飛んでくるよ～っ

同じ部屋の中で、シレンがタテ、ヨコ、ナナメ８方向の直線上にいると、遠くから木の矢をうってくる。間にほかのモンスターがいようと構うことなく矢を放ち、勝手にほかのモンスターを倒してレベルアップすることもあるので注意！

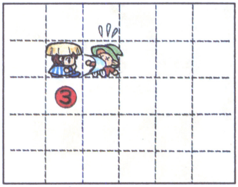
▶攻略法◀ねらいをはずしながら、おびきよせろ！



①上のように、ボウヤーの矢の軌道からはずれるように動けば……。



②ボウヤーのほうから、矢が当たる位置になるようにナナメ移動しながら近づいてくる。



③この動きを繰り返して、ボウヤーが、隣に来たところで、攻撃すればいいのだ！

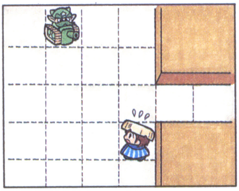
オヤジせんしゃ

出現	
やさしい	7F～9F
ふつう	7F～9F
むずかしい	7F～9F

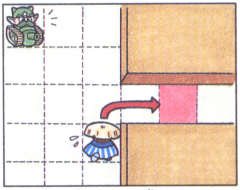
▶爆風を受けても大ダメージだーッ！

"オヤジせんしゃ"の武器の大砲は、着弾点の1マス周辺にいる者にもダメージを与える。部屋の中で見つかると、シレンの周辺に大砲をガンガンぶっぱなしてくるのだ。ただし、通路では別。シレンと隣接しない限りうってこないぞ！

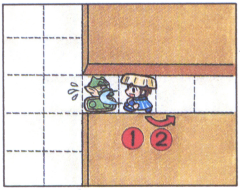
▶攻略法◀通路におびきよせて、下がりながら攻撃だ！



①部屋の中では近づくのもままならない。対決の場は隣接しないとうってこない通路だ！



②通路に入ったら追ってくるのを待つ。ここで1／2倍速という相手の遅さを利用する。



③1回攻撃したら、1マス下がって、また攻撃。これで無傷で倒せるぞ！

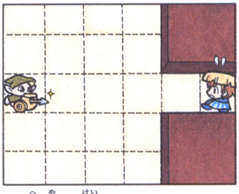
ちびタンク

出現	
やさしい	ー
ふつう	15F～17F
むずかしい	15F～17F

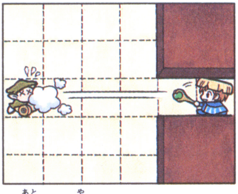
▶銀の矢をうつ！　しかも2倍速～!!

基本はボウヤー。部屋の中でシレンがタテ、ヨコ、ナナメ8方向の直線上にいると、矢をうってくる。しかも、何と貫通する銀の矢を2倍速で繰り出すからたまらない。そのうえ部屋の中では、絶対にシレンの3マス以内のエリアには近づこうとしないのだ！

▶攻略法◀通路で会うしか近づく方法はない！



①部屋に入って"ちびタンク"を見かけたら、すぐさま通路の方へもどろう！

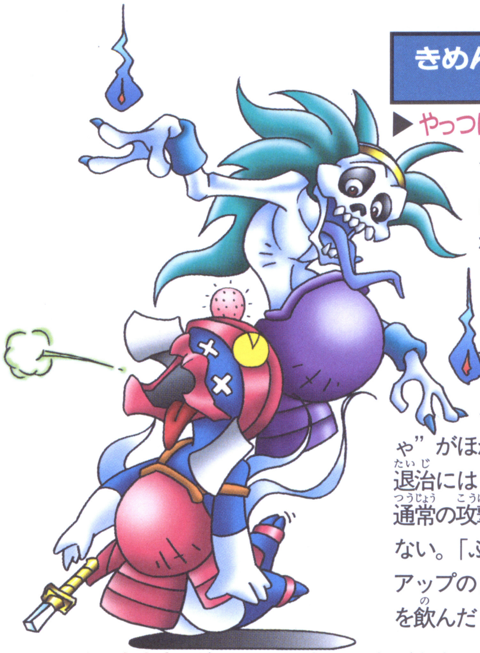


②後は、矢でうってしとめる。「いたみわけのつえ」をふるのもいい作戦だ。

部屋の中では、2倍速の速さで3マス以内には入らないように動くのだから、追いかけてしとめるのは、至難のワザだ。が、シレンの姿が見えない通路では、接近することもある。直接攻撃で倒すつもりなら、通路にいるうちにたたくべし！

きめんむしゃ＆ぼうれいむしゃ

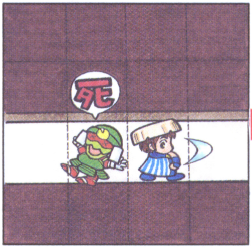
出現		
	やさしい	ー
	ふつう	ー
	むずかしい	12F～14F

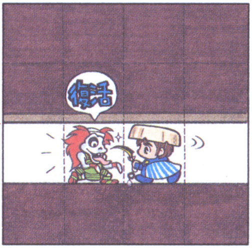


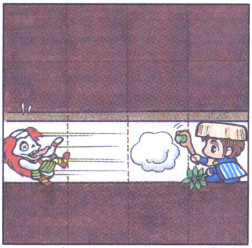
▶やっつけた！　よみがえった！　のりうつった〜！

“きめんむしゃ”は、ただ戦う相手としては、さほど苦労する相手ではない。ところが、倒した後しばらくすると“ぼうれいむしゃ”となって復活。こいつはシレンには目もくれない。ほかのモンスターを探し、見つけた途端に乗り移ってレベルアップさせてしまうという、迷惑な特技を持っているのだ。これをふせぐには“ぼうれいむしゃ”がほかのモンスターを見つける前に倒すこと。退治には「じょうぶつのカマ」がイチバン！　だが、通常の攻撃ではダメージを1しか与えることができない。「ふきとばしのつえ」を使ったり、「パワーアップのまきもの」を読んだり、「すばやさのたね」を飲んだり……ここは、頭とアイテムの使い所だ。

▶攻略法◀知らんぷりして、おびきよせよう！







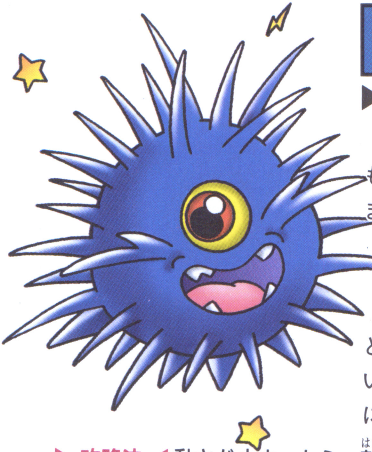
①なんと、“きめんむしゃ”に「ふういんのつえ」をふっておくと、倒した後に“ぼうれいむしゃ”として復活できないのだ。これができるなら心配ないが、問題は“ぼうれいむしゃ”ができてしまったら……だ。

この敵は、シレンの向きと反対方向に行く習性があるから、これを利用した通路作戦だ！　まず“きめんむしゃ”を通路で倒したら、すぐ後ろを向こう。

②そこでからぶりしながら“ぼうれいむしゃ”の復活を待〜つ。で、復活と同時に攻撃開始だ！　シレンが後ろを向いている時に復活した“ぼうれいむしゃ”は、シレンに向かって移動しようとする。攻撃するとワープしてしまうこともあるけど、地道に4回攻撃できれば倒せるゾ。

もちろん「じょうぶつのカマ」を装備していれば、一発であの世に送れて、心配無用！

さて、逃げられてしまった後の効果的な倒し方を伝授しよう。矢で地道にねらい続けるのもいいが、一発で倒すには「ふきとばしのつえ」。はずれることなく、確実に5ポイントのダメージを与えられる。「やくそう」「おとぎりそう」も当たれば一発だ。また、混乱中は、ほかのモンスターに乗り移れないから「こんらんそう」を投げて、その間に攻撃する手もオススメ！



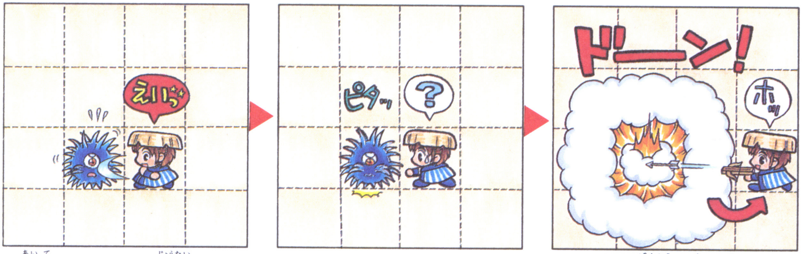
ばくだんウニ

出現	
やさしい	ー
ふつう	15F～17F
むずかしい	15F～17F

▶おや、かたまったゾ。コンコン、ドカーン!!

ＨＰが１ケタになると自爆するモンスター。しかも、爆発の威力は大型地雷と同じで、爆風に巻き込まれたら、シレンのＨＰが１になってしまう。ただし、ＨＰが１ケタになって爆発する前に、ある一定のダメージを受けた段階で動きが止まるので、そのまま放っておくのも作戦。１つ目だから「ひとつめゴロシ」も有効だが、攻撃力の見極めが難しい。秘策は「みがわりのつえ」。ほかのモンスターにたたかせれば、みんなを一気に道連れで消滅だ！

▶攻略法◀動きが止まったら、離れて矢で攻撃だ！



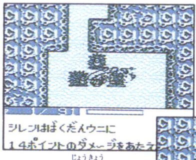
①相手がかなしばり状態になるまでは普通に攻撃。攻撃力が上がりすぎて「一発でHPを1ケタにしてしまわないか」の見極めが難しいところだ。シレンが強すぎる時は、あえて武器をはずして、素手で攻撃するのもひとつの手だ。

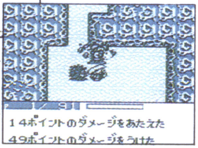
②〝ばくだんウニ〟がかなしばり状態になって、動かなくなったところで、攻撃ストーップ！勢いあまって、そこで攻撃してしまうことがないように、〝ばくだんウニ〟との戦いは1発1発、様子をうかがいながら慎重に攻撃することが大切だ。

③あとは、爆風に巻き込まれない場所（中心から1マスの範囲はダメージを受けるので注意）まで下がって、安全な位置から矢で攻撃。これでダメージを受けることなく倒すことができる。安全地帯を考える時は、連鎖爆発にも気を配ることが大切だ。

注意!! 連鎖爆発に気をつけろ!

〝ばくだんウニ〟の爆風範囲に、別の〝ばくだんウニ〟がいる時は注意。１つのウニが爆発すると、その爆風によって、もう１つのウニも連鎖反応で爆発するのだ。これに巻き込まれると、まずＨＰが１になり、そのまま次の爆発を受けて一気にオシマイということになってしまうぞ！

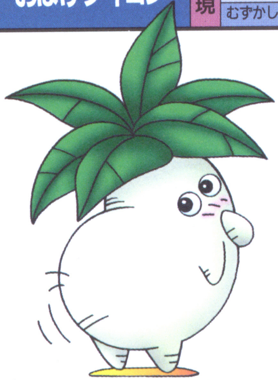




▶こんな状況でウニを爆発させるのは、自殺行為だ。絶対にしてはならないぞ！

おばけダイコン	出現	
	やさしい	ー
	ふつう	7F～8F
	むずかしい	7F～8F

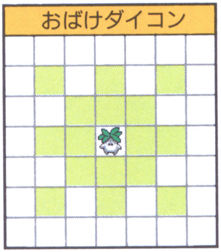
めまわしダイコン	出現	
	やさしい	ー
	ふつう	15F～17F
	むずかしい	15F～17F



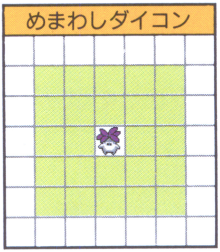
▶遠くから、どく草や混乱草を投げてくるゾ！

遠くから「どくそう」を投げる〝おばけダイコン〟の特技は、ほかの敵が近くにいると、それだけで命取りになるほどやっかいだ。これがレベルアップした〝めまわしダイコン〟になると、さらに「こんらんそう」まで投げてくるのだ。さあ、どーする!?

▶攻略法◀先手必勝！　投げられる前にうて！

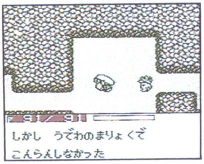


▲２マス以内の距離で、直線上の位置からでしか「どくそう」を投げてこないので、姿が見えてからでも対処できる。近づかれる前に矢で攻撃だ。

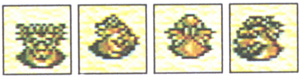


▲２マス以内の距離に入れば、どこにでも「こんらんそう」を投げてくる。間に他のモンスターがいるときは、そいつに当たるんだけどね。

とにかく草を投げてくる範囲をしっかりと頭に入れておき、その中に入らずに、遠距離攻撃で倒すこと。特に〝めまわしダイコン〟に１度混乱させられると、しばらくは回避行動がとれなくなってしまうぞ。



▶「こんらんよけのうでわ」を装備するのが一番の〝めまわしダイコン〟対策だ。



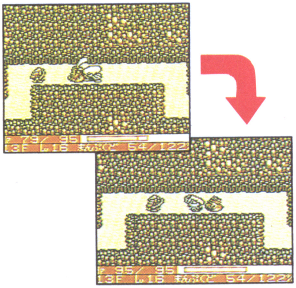
とおせんりゅう	出現	
	やさしい	12F～14F
	ふつう	12F～14F
	むずかしい	12F～14F

▶潜り込んで、はさみうちしてくるゾ！

〝とおせんりゅう〟は１体だけなら恐い敵ではないが、ほかの敵と組むと、途端にやっかいな敵に変わる。なんと、シレンの下を潜り抜けて、反対側にまわりこみ、逃げ道をふさいでしまうのだ！

▶攻略法◀コーナーで迎えうて！

〝とおせんりゅう〟が潜り抜けることができるのは、シレンを挟んで向こう正面に移れる場所がある時だけ。地面の下では曲がることはできないのだ。〝とおせんりゅう〟と通路で戦う時は、反対側に出ることができないカドを背にして、迎えうてば、挟みうちにあうことはないぞ！



▲戦闘中に後ろから次のモンスターが来ると〝とおせんりゅう〟は地面に潜り込み、挟みうちしてくるのだ！

デブータ

出現	
やさしい	―
ふつう	―
むずかしい	5F～6F

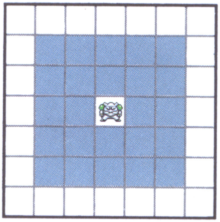
▶壁をも越えて飛んでくる石！

〝デブータ〞の特技は石投げ。シレンが2マス以内に近づくと、どんな場所からでも石を投げてくるのだ。しかも、この石投げには壁は関係ない。間にモンスターがいようが、部屋の中から通路へとだろうが、おかまいなしに石は飛んでくるゾ。

そして、レベルアップするごとにその石投げの距離は5マス、10マスとのびてくる。絶対にレベルアップさせてはいけないモンスターの1つだ！

▶攻略法◀中途半端がイチバンダメ！

〝デブータ〞の石投げを防ぐ有効な手段はない。出会ったら、すぐに近づいていって、直接攻撃で倒してしまおう。そして、間に壁などがあって、倒しに行けない時は、すぐに射程外へと逃げること。石の当たる範囲内で、まごまごしていることが一番いけない。攻撃か回避かを判断したら、すぐに行動に移そう！



◀2マス以内の距離から投げてくる石は、シレンがどこにいようと、間にどんな障害物があろうとも確実に当たる。回避は不可能なのだ！

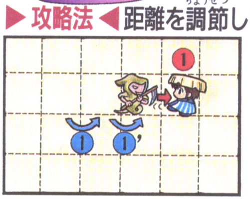
しのつかい

出現	
やさしい	―
ふつう	18F～20F
むずかしい	18F～20F

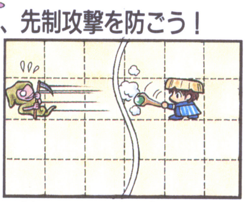
▶2倍速で迫ってくるゾ！

2倍速で移動できるので「かなしばりのつえ」でも使わない限り、逃げきることは困難だ。出会ったら戦うしかない。武器は「じょうぶつのカマ」が有効だ。「やくそう」や「おとぎりそう」を投げつけても効果はあるゾ！

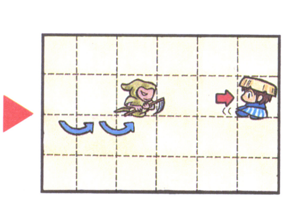
▶攻略法◀距離を調節して、先制攻撃を防ごう！



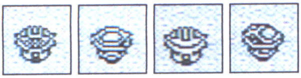
▲相手との間に1マスの距離がある時は、からぶりでなく、1歩下がって待ち受ける。2倍速モンスターと戦う時の基本だ！



①近づかれすぎた時は「ふきとばしのつえ」を使うのもいい。まずは、遠くに追いやると同時に5ポイントのダメージだ。



②再び近づいてくる“しのつかい”を下がりながら待つ。この時に矢があれば、ダメージなしで倒すこともできるのだ。



ゲイズ

出現	
やさしい	ー
ふつう	18F～20F
むずかしい	18F～20F

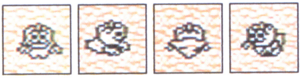
▶アイテムを使っちゃったよ～

妖術をかけてきて、アイテムを勝手に使わされてしまう。「すいみんそう」を飲まされてグーグーなんて涙モノだゾ！

▶攻略法◀欲しいよ～「ふういんのつえ」！

一番安心なのは、ゲイズと判ったら「ふういんのつえ」をさっさとふってしまうこと。ない時は、とにかく接近を許さないことだ。矢などで遠距離攻撃して、隣に来る前に倒したい。

使われたくないアイテムを壺の中に入れておくのも手。壺の中はいじられずにすむのだ！



パコレプキン

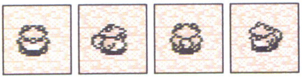
出現	
やさしい	ー
ふつう	ー
むずかしい	9F～11F

▶壁の中から襲ってくるぞ！

ふわふわと浮いて、壁をも通り抜けて移動できるモンスター。なんと、壁の中にいる時には武器ではダメージを与えられないのだ！

▶攻略法◀部屋の中へ誘い出せ！

パコレプキンとは部屋の中まで連れ出して戦うのがセオリー。壁の中でさえなければ普通の敵。「じょうぶつのカマ」や「やくそう」を投げるなど、弱点もある。また壁の中にいる時でも、シレンが隣接しているなら、巻物の効果範囲だということを忘れずに。



かさタヌキ

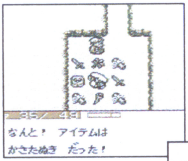
出現	
やさしい	ー
ふつう	店の中
むずかしい	店の中

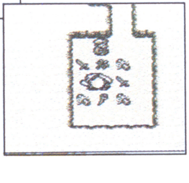
▶アイテムに化けてるゾ！

店の中で売っているアイテムや、階段に化けているモンスター。乗ろうとすると正体を現わして攻撃してくる、いやーなヤツだ。

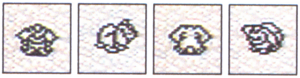
▶攻略法◀正体を現してから攻撃だ！

化けている状態の〝かさタヌキ〞に攻撃することはできない。まず正体を明らかにすることが大事。「あかりのまきもの」を読めば、正体はバレてもじっとしているゾ。また店での買い物は体力を回復してから行うことも大切。時々、化けているモノで、すぐにわかることも…。





▶値段を見ようとした瞬間に元の姿にもどる。そして、確実に先制攻撃を受けてしまうのだ！



いやしウサギ

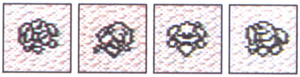
出現	
やさしい	―
ふつう	―
むずかしい	19F～20F

▶ワープしてきて、回復～!?

フロアの中にダメージを受けたモンスターがいると、突然隣にワープしてきて、モンスターのＨＰを回復させてしまうのだ！

▶攻略法◀最優先で撃破せよ！

通路での戦いで、強敵の後ろに出現されたら最悪だ。貫通して攻撃できる状態でない時以外、こいつが出現するフロアでの戦いは極力部屋の中で行おう。そして、ほかの敵との戦闘中にワープして来たら、すぐに方針変更して、真っ先に倒すか、動きを止めないとエンドレスだ。



セルアーマー

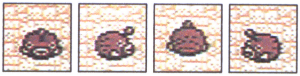
出現	
やさしい	13F～14F
ふつう	9F～11F
むずかしい	9F～11F

▶ひぇー、盾がとばされたー！

「きーん！」こいつの攻撃はただダメージを与えるだけじゃない。なんと、装備している盾をはじき飛ばしてしまうのだ！

▶攻略法◀壁を背に「じょうぶつのカマ」だ!

まず第一に仲間を後ろにつけて戦わないこと。盾を飛ばされた時に、仲間に当たれば、盾も仲間もサヨウナラなんてことに……。壁を背にして戦えば、すぐに拾えるからベストだ。じつは「じょうぶつのカマ」に弱い。つまり「おとぎりそう」なども効果があるのだ。



ちょうちんフグ

出現	
やさしい	―
ふつう	3F～5F
むずかしい	3F～5F

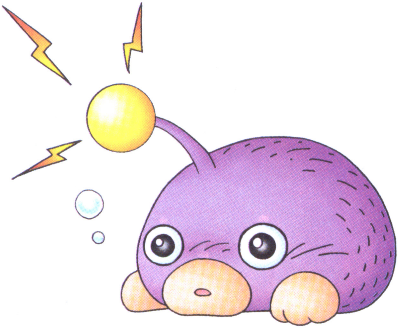
▶空腹攻撃に注意せよ！

こいつの特技はハラヘリ攻撃。なんと、満腹度を10％下げてくるのだ！　しかもけっこういやらしい、やっかいな相手だ。

▲特技を連続で食らうと、戦いには勝っても、すぐに空腹でダウン……なんてことにもなりかねないのだ！

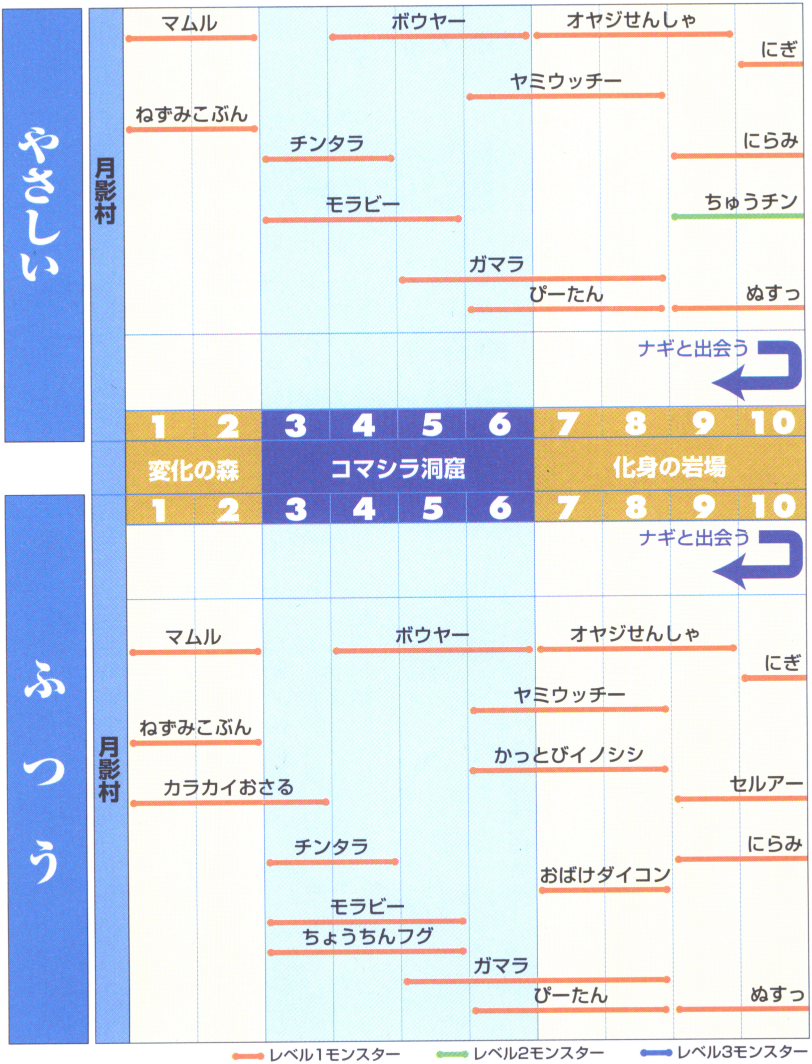
▶攻略法◀相手しないのも一つの手だ

はじめは必ず寝ている〝かなしばり状態〟なので、〝やっかいな特技を持っている敵をわざわざ起こすことはない〟、という作戦もある。戦う時は絶対に接近戦はさけ、矢をうつなどして、離れた場所からダメージを与えるのだ。何しろ「ハラヘラズのうでわ」も効かないのだから…。



《供養峠の冒険》モンスター分布図

DISTRIBUTIONAL MAP/MONSTERS



どんなモンスターが、どのフロアに出現するか──。ゲーム攻略の難易度別にまとめてみた。LVアップや召喚などで図以外の敵が登場する場合もあるが戦闘の参考にしてほしい。

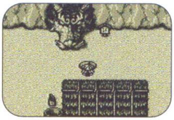
りへんげ
ギャザー
ヘビ
ねずみくろまく
タラ
とおせんりゅう
トド
セルアーマー
コッパと再会
竜のあぎと
11 12 13 14

【やさしい】の特徴

○アイテムは識別済み
○アイテムの種類が少ない
○モンスターの種類が少ない
○"竜のあぎと(15F)"から先へは行けない

【ふつう】の特徴

○アイテムは識別済み
○ワナが出現
○店が出現
○フミを救う所まで。"月影村"へ帰れない



巨大な竜の首が行く手をふさぐ岩屋。ここで戦闘はないので、コッパと再会して一息ついたら、じっくり先へ進む作戦を練ろう。

供養峠　竜の顎（あぎと）
11 12 13 14　15 16 17 18 19 20
コッパと再会
フミを救出する!?
?
竜のあぎと
ちびタンク
りへんげ
しのつかい
ばくだんウニ
?
ギャザー
タウロス
マー
マスターチキン
くねくねハニー
?
ヘビ
ゲイズ
シューベル
エーテルもどき
とおせんりゅう
めまわしダイコン
?
カラスてんぐ
トド
とびぴーたん
とびぴーたん

ノーレベルアップモンスター

むずかしい

レベル1モンスター　レベル2モンスター　レベル3モンスター

月影村	変化の森 1	変化の森 2	コマシラ洞窟 3	コマシラ洞窟 4	コマシラ洞窟 5	コマシラ洞窟 6	化身の岩場 7	化身の岩場 8	化身の岩場 9	化身の岩場 10
マムル	●	●								
ボウヤー				●	●	●				
オヤジせんしゃ							●	●	●	
にぎ										●
ヤミウッチー						●	●	●		
ねずみこぶん	●	●								
かっとびイノシシ						●	●	●		
カラカイおさる	●	●	●							
セルアー									●	●
デブータ					●	●				
チンタラ			●	●						
にらみ									●	●
おばけダイコン							●	●		
モラビー			●	●	●					
パコレプ									●	●
ちょうちんフグ			●	●	●					
ガマラ					●	●	●	●		
ぴーたん						●	●	●		
ぬすっ									●	●

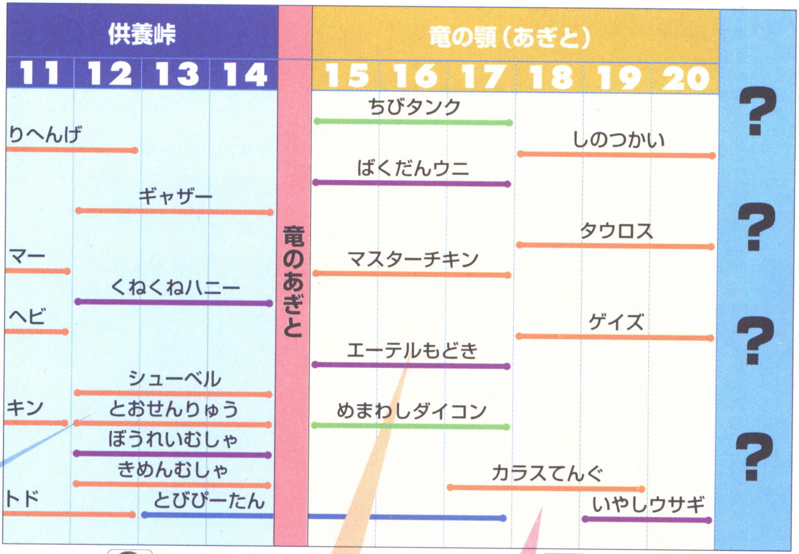
ナギと出会う

通路移動は慎重かつ速やかに！

“パコレプキン”のいるフロアは、通路でモタモタするのは命とり。高速回復なんてのは、もってのほかだ。チラリとでも姿が視界に入ったら、すぐに部屋へ出るようにしよう。また、セルアーマーの盾飛ばしにも注意。後方に仲間がいる時は、せっかく鍛えた盾も仲間もそれっきり…ってことも。

さあ、ふんばりどころだぞ！

イヤな敵の多いフロアだ。だが、ここでＬＶ上げを怠ると、後の冒険でもっと辛い目にあうから、戦いは放棄しちゃいけないぞ。突破対策の第一は、モンスターを呼び出してしまう“シューベル”は見たらすぐに倒すこと。次にシレンのＬＶを下げてくる“くねくねハニー”と、ほかのモンスターをＬＶアップさせる“ぼうれいむしゃ”の特技を「ふういんのつえ」で封印してしまうこと。とっておきの秘策は、“ギャザー”や“とおせんりゅう”などパワーのあるモンスターをＬＶアップさせないために、ノーレベルアップの“くねくねハニー”に“ぼうれいむしゃ”を乗り移らせてから封印する手。これができれば、万々歳だッ！



コッパと再会

フミを救出する!?

ここを乗り越えれば勢いがつくぞ！

“ばくだんウニ”は、とってもヤッカイな存在だ。爆発の威力は大型地雷と同じだが、続けて爆発されるとＨＰが０になってしまうのが恐怖！　うまくかためて難を逃れよう。ただし、通路の直線上でかためると、“ちびタンク”の銀の矢が飛んで来て……！ってこともあるので、要注意。仲間を連れている時は、もっと慎重に。不幸にも部屋で出会ってしまったら、すぐ通路へ避難。その余裕がない場合、シレンを貫通した銀の矢が後ろにいる仲間に当たらないように、ナナメ位置に移動するんだ。絶対に矢の軌道上に並んではダメだぞ！

冷静に考えてじっくり攻撃！

冒険の山場だ。クセのあるモンスターばかりだから準備は万全に。まず、遠距離攻撃用の矢をストックしておこう。封印の杖があれば、なおいいな。それから、使うと危険なアイテムは壺にしまうこと。仲間が一緒の時に“ゲイズ”に「しんくうぎりのまきもの」など読まされたらオシマイだ。戦闘中“いやしウサギ”が現れたら、まっ先にたたくことも忘れずに。予防策としてできれば部屋で戦いたい。通路だと、ウサギが反対側に現れて大変なことになるぞ。また、直接対決のために、最初の守備力が非常に高い「つかいすてのたて」を持っていたら、ここで役立てたいものだ。

【むずかしい】の特徴

- ○壺・杖・腕輪が未識別状態
- ○モンスターの種類が多い
- ○アイテムの種類が多い
- ○真のエンディングが見られ……

風来人基礎講座〔特別篇〕

ナギやフミを救出すると…!?

ナギやフミに出会えて、ホッと気を抜くのはまだ早いぞ。フロアには、上り階段に代わって、下り階段が出現しているはず。今度は折り返して、2人を無事に月影村まで送り届けるんだ！

◆下向きダンジョンとは～こんなふうに変わるヨ!

彼らに出会うと、階段は降りることしかできなくなるんだ。この下りの途中には、アイテムは落ちていないし、店もない。どうしても欲しければ、モンスターを倒すしかないのだ。じゃ、用はないから「ひきあげのまきもの」を使っちゃうって!? それはダメッ！　シレンひとりが、むなしく村に帰り、彼らとはお別れ。もう1度やり直しだぞ。

◆ナギとフミが危険!!～回復させつつ連れ帰れっ!

ナギやフミは、シレンとモンスターに挟まれると攻撃される。だから、連れ帰る時は敵との位置関係に注意して、彼らがダメージを受けないよう気を配ろう。特に注意したいのは、地雷系のワナや、爆風に巻き込まれるだけでダメージを受ける〝オヤジせんしゃ〟や〝ばくだんウニ〟。もし、ダメージを受けてしまったら、回復アイテムを投げて元気にしてあげよう。回復のタイミングは、仲間と同様、話しかければわかるぞ。

くわしくは……P84

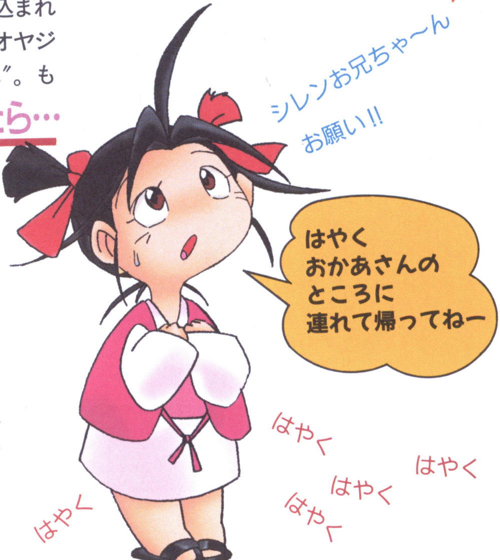
◆もしも途中で倒れたら…

シレンが倒れると

月影村からやり直し。また2人に出会うまで、地道に階段を上り、ダンジョンを攻略していかなくてはならない。

ナギやフミが倒れると

その場からやり直し。ナギやフミが倒れると、階段が再び上向きに変わる。上り続ければ、また待ってるぞ。



秘伝の三

さらなる冒険の旅へ

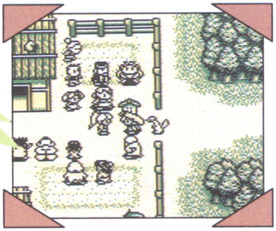
基礎攻略編
応用攻略編

無事にフミちゃんを助けだすことはできたかな？　おっと、安心するのはまだ早いぜ。じつは、もっと不思議な冒険が、キミを待っているんだ。え、どんな冒険かって？では、そいつをちょっとだけ紹介しよう。

新たなる冒険の扉を押し開けろ!

"クヨウ峠"の冒険を無事に終えたシレン。
彼が挑戦する新たなる試練とは!?

つぎのぼうけんも
がんばってね!



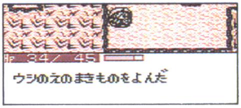
思い出深い月影村だけど、
いよいよサヨナラの時が…。
だが、その先には!?

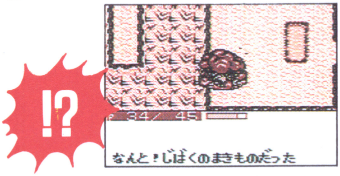
冒険に持っていけるのは"おおきいおにぎり"だけ!

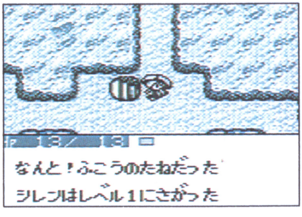
「そうこのツボ」を使って、ダンジョン内から月影村の倉庫へアイテムを送ることはできる。だが、倉庫からダンジョンへは持ち出せないんだ。新しい冒険のオキテは厳しいぜッ!

アイテムをもっていけないの!? そっかぁ…

アイテムのほとんどが未識別状態に!!







◀こんなマイナス効果もある!

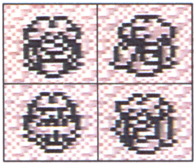
新ダンジョンはお先真っ暗!?

アイテムを使わずに先へ進むのは困難なのに、識別に必要なアイテムまでどれかわからない状態だから辛いぜ。だが、各種おにぎりとたまご、矢は識別済みで、剣と盾の名前はわかっているから、まったくお手上げってわけじゃない。弱音をはくのが一番の敵さ。

マイナスアイテムもいっぱい!!

シレンがダメージを受けたり、アイテムがダメになったりするマイナスアイテムも、ゴロゴロ転がっているぞ。1度使えば識別されるけど、注意しないと命とりになりかねない。だから挑戦前に、マイナスアイテムの研究をじっくりしておいた方がいいな。 P143～へ

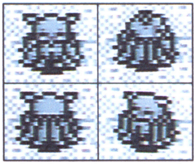
新モンスターは、クセのあるヤツばかり！



ノロージョ系

アイテムに呪いをかけて、はずせなくする悪女だ。強い剣や盾だったら、呪われたとしても被害は少ないが…。ともかく、出現フロアに到着するまでに、防御アイテムを手に入れておきたいものだ。

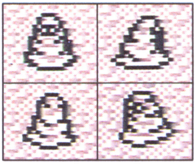
お助けアイテム
のろいよけのうでわ



きりせんにん系

魔法でHPを回復不能状態にする悪徳仙人。重ねがけされると、ポイントまで1、2…と減りだすから、できれば出会いたくないもの。もし、お助けアイテムがないなら、さっさと逃げる手も…。

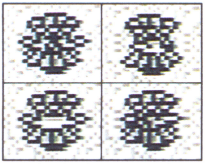
お助けアイテム
やまびこのたて



ミドロ系

ドロドロの体液をかけられると装備中の剣か盾が腐る。しかも、LV2以上のヤツは、たたけば分裂するし、LV3になると合成した特殊能力まではずすようになるから、下手に近寄らないこと。

お助けアイテム
さびよけのうでわ



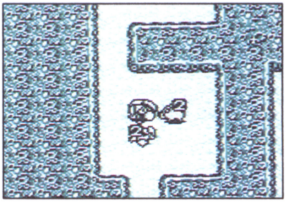
すすりムシ系

「ちから」の最大値を下げられる。シレンの攻撃力が著しく下がると、ほかのモンスターとの対決にも影響するので、ドレインバスターで速やかにたたくか、遠距離攻撃で近づかれる前に倒したい。

お助けアイテム
ドレインバスター

LV2、3は当たり前！　モンスターもパワーアップ

最初からLV2・LV3状態で出現するモンスターもたくさんいるから手ごわいぞ。特に、魔法などの特殊能力を使ってくるモンスターには要注意。対抗するアイテムがない場合は、遠距離攻撃を中心に戦うなど慎重に考えて行動しないと、とんでもない目にあうぞ。



◀こいつは手ごわいぜ!!

テーマ別モンスターハウスも出現!!

普通に戦っていけば、ずっと後で出会うような強力モンスターが、フロア階数に関係なく、LV1〜3混在でドーンと出現するぞ。

こんなのがあるぞ

- ●ドラゴンハウス
- ●パワーハウス
- ●ひとつめハウス
- ●ゴーストハウス
- ●ドレインハウス
- ●どろぼうハウス

▲えー!? そんな〜

アイテムを制す者はダンジョンを制す！

このダンジョンにはマイナスアイテム17個を含む新アイテムが36個登場する。これをどう識別していくかがダンジョン制覇のカギだ！

■これが厳選4アイテム■

ここでは、役立つ新アイテム19個のうち、特にシレンの助けとなる4つを厳選して紹介。特性を活かして、冒険に役立てるんだ！

すいだしのまきもの

壺を割らずに中のアイテムを取り出せる。すいだしたアイテムは足元に落ちるぞ。「しきべつのツボ」など、何度も使いたい壺に読むといいぜ。

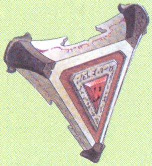
つぼぞうだいのまきもの

壺の容量が1増えるぞ。「ほぞんのツボ」に読めば、持てるアイテム数が増えて便利だ。ただし、1つの壺の容量は10までしか増えないので注意！

バトルカウンター

武器の役割も果たす便利な防具だ。シレンが直接攻撃で受けたダメージの一部を、敵に跳ね返すぜ。ただし、基本防御力が低いので強い防具に合成して使いたい。

やまびこのたて



いやらしい魔法攻撃に対抗する有効な防具だ。これを装備していれば、魔法を跳ね返して、かけた相手を魔法で混乱させたり、ダメージを与えたりできるんだ。

アイテム識別に全力をつくせ！

危険アイテムほど早く発見したい

▲「しあわせのつえ」でＬＶアップしてもコイツなら大丈夫だ！

新ダンジョンには、識別のためのアイテムが3つ登場する。巻物、壺、腕輪だ。これらを見つけるまでは、浅いフロアのうちにアイテムをジャンジャン使って識別していこう。万一、マイナスアイテムでダメージを受けても、敵が弱いから大した被害を受けずにすむってメリットがあるんだ。ただし巻物は、剣と盾を装備した後で読むほうが得策。強化やメッキ効果を持つものがあるからね。

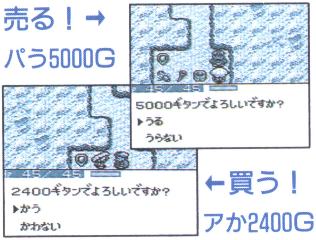
階段識別は危険回避の基本

それ！逃げろ

マイナスアイテムだったらどうしよう…と心配して、使うのをためらっていたら、いつまでたっても識別はできないよね。そこで、〝階段上で識別〟のおすすめ。もし、危ないアイテムだったらすぐに、次のフロアへ避難すればいいからね。

店を大いに活用すべし！

売る！→
パう5000G



←買う！
アか2400G

▲〝パ（パールのうでわを）う(売ると)5000（ギタン)〟といったように「なまえ」をつけておくと、後で同じ値段の商品が出てきても間違えないから便利だぞ。

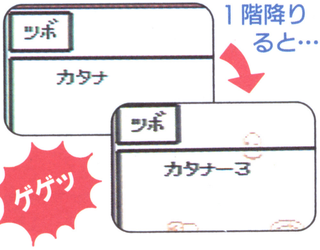
超ラッキー
それッ今のうちだ!!

▲たまごがあったら、迷わず買い！

店を利用した識別方法の基本的な考え方を覚えておこう。組み合わせて使えば、未識別アイテムをドンと減らせるぜ。まずは、アイテムの売り買いの値段で見当をつける。同じ値段のアイテムがいくつかあって判断できない時には、その値段を名前代わりにつけておくといいぞ。後で識別アイテムを手に入れた時に、どれを先に識別すればいいのか値段で判断できるからね。特に、下手に試して呪いではずせなくなると困る腕輪には便利だ。結果がすぐに現われそうな壺や杖を発見したら、思いきって使ってみるのもいい。ただし、店は出ないこと。店主に使うのも厳禁。これを守れば、使用料を払うだけですむぜ。P152、P81へ

極めつけは「たまご」識別。拾っただけで識別できる能力がランダム発生するんだ。運まかせだけど、うまくいったら、そのフロアにいる間は効果が続くから、商品はもちろん、自分が持っているアイテムまで全部拾い直して大量に識別しよう。

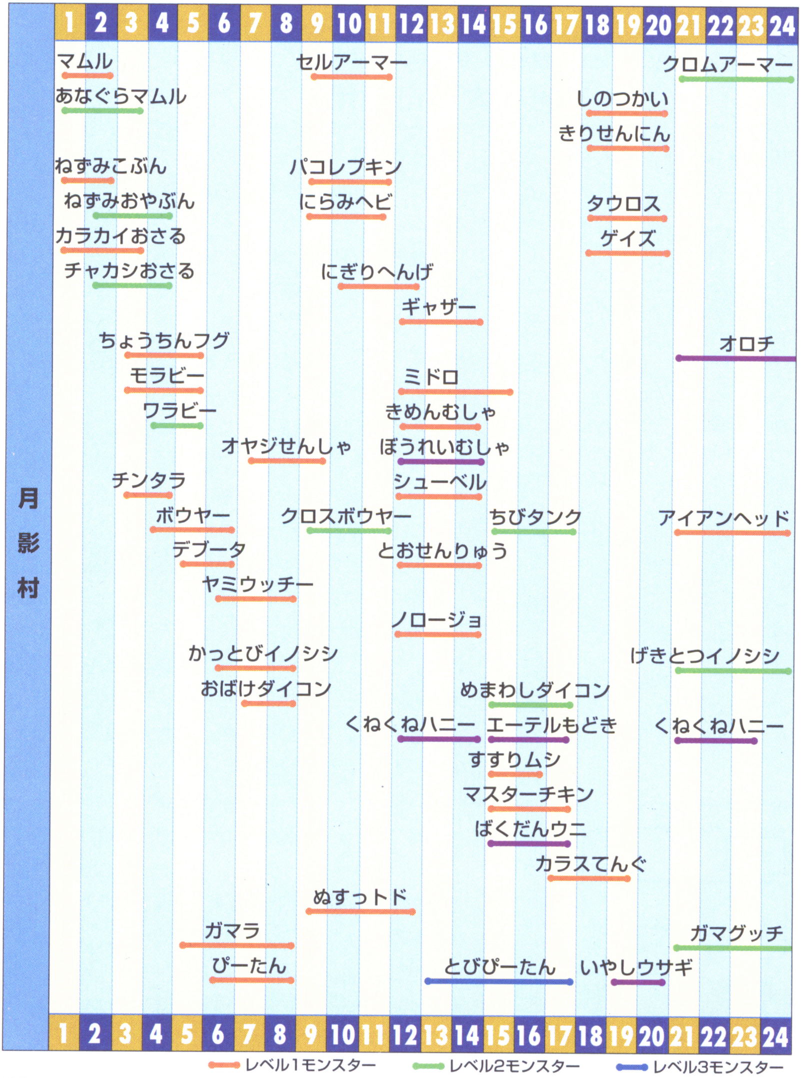
識別前のツボは要注意



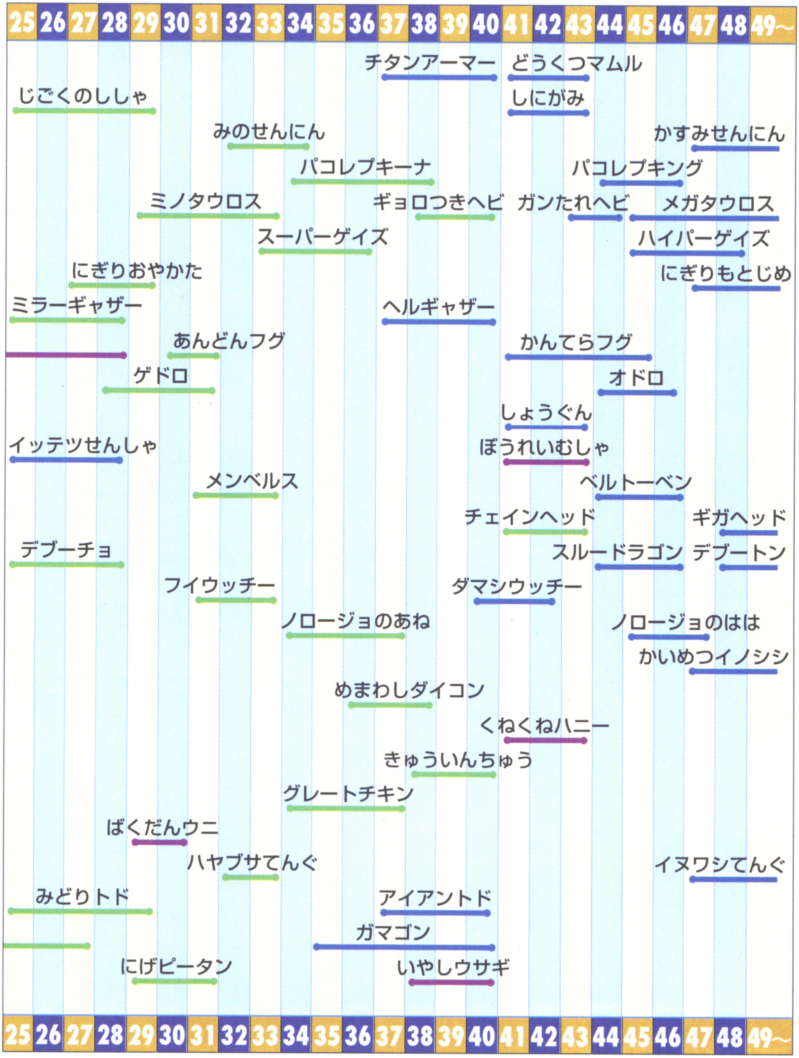
新ダンジョンには新しいツボが６つ登場する。このうち〝押す〟ツボは「まもののルツボ」だけなので、階段識別でもＯＫ。〝入れる〟ツボは巻物で識別をしたい。それが無理な時は、２番目に強い剣か盾を入れる方法がおすすめ。「強化」「弱化」の２つの壺が、剣と盾に反応するからだ。入れて１フロア下れば効果がでるぞ。P145へ

《さらなるダンジョン》モンスター分布図

DISTRIBUTIONAL MAP/MONSTERS



「さらなるダンジョン」は、モンスターの質も量も一気にパワーアップしている。組み合わせも多彩なので、これまでの経験を十分に活かして、攻略に役立ててもらいたい。



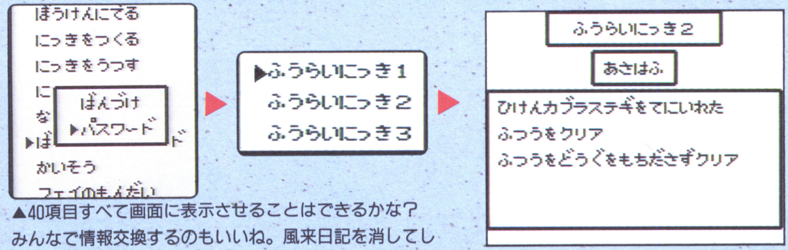
ノーレベルアップモンスター

記録を残して友だちに自慢しよう！

GB版シレンには40の“お楽しみ条件”が用意されている。君のシレンは、どれくらいクリアできるかな？

★ 君の冒険内容がわかるぜ！

“お楽しみ条件”をクリアすると、「パスワード」に、クリアしたことを証明する文章が出てくるぞ。「パスワード」は、メインメニュー画面に戻ってから、カーソルをあわせると見ることができる。君のシレンがどうやって冒険を終わらせたか……。ここにしっかり足跡を刻んで、友だちに自慢しちゃおうぜ。“お楽しみ条件”の内容は、たとえば、“大金持ちシレン”や“力持ちシレン”で冒険をクリアした……といった偉業から、“ワナ”や“仲間”に関係するうっかり泣き笑いミスで倒れてしまった……など、いろいろ。コレと思う条件に見当をつけてチャレンジするもよし！　40全部の条件探しに精出すもよし！　君の風来人根性を見せてくれ!!



▲40項目すべて画面に表示させることはできるかな？みんなで情報交換するのもいいね。風来日記を消してしまうと、記録も消えてしまうから気をつけるように！

★「クヨウ峠」でも、何度も遊ぼう！

“さらなるダンジョン”をクリアした後でも「クヨウ峠」の冒険には出発できるぜ。“さらなるダンジョン”だけに出る貴重なアイテムを倉庫に送っておけば、「クヨウ峠」でもまた違った攻略が楽しめるのだ。エンドレスで冒険に挑戦して、無敵シレンをめざそう！

秘伝の四

ダンジョン攻略Q&A

どうしてもクリアできないよ〜ッ！　そんな冒険者の悩みに答えるQ＆Aコーナー！アイテムや地形、モンスターの特性などをフル活用した、これらのテクニックがあれば、どんな難関もクリアできるはずだ！

おにぎりが足りません。ボクのシレンは大食いなのでしょうか？

そんな気がする時も確かにあります。
でも、とくべつ大食いなシレンがいるわけではありません。
ハラヘリの無敵アイテムは、「ハラヘラズのうでわ」ですが、
これはなくって当たり前ですから……。

基本　大切なおにぎりだから、保存の壺に入れるのだけは忘れずに！

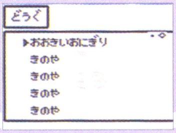
食料の基本はやっぱり、おにぎりです。これを常に数多く、しかも腐らせないように持ち歩くために壺の中に入れるのです。入手したらすぐに、出し入れ自由な、「ほぞんのツボ」の中へ。忘れないように、紙に書いてトイレに貼っておきましょう。

応用　好き嫌いはともかく、お供にはニワトリを連れていきましょう。

基本は守っても、おにぎり運がないという人。思い切って犬や猫を仲間にすることをあきらめ、ニワトリのみにしぼるのも手です。ニワトリが、1フロアに必ず1回産む「たまご」は、お腹の足しになるだけでなく、いろんなラッキーもありますからね！

小ワザ　ときにはにぎりへんげに、にぎってもらうという手も。

にぎりへんげのいるフロアはチャンス。にぎられて困るアイテムは、ひと部屋において、あとは会うだけ。矢を一本ずつ持つのが高度な技です。



←上にのって、「こうかん」すれば、矢を1本ずつ持てます。

小ワザ　動くおにぎり、ぴーたんを逃さず倒す方法を、教えましょう。

倒すとおにぎりを出すぴーたんは、見つけたら絶対にしとめましょう。しかも迅速かつムダなく！

だって、おにぎり1個分以上お腹がすくほど追いかけ回してたんじゃあ、元も子もありませんからネ！

●いたみわけのつえ
「いたみわけのつえ」をふり、他のモンスターから適当にダメージを受ければ、自然にぴーたんは倒れます。

●ばしょがえのつえ
逃げるぴーたんも場所を入れ替われば向かってきます。寄ってきたところをピシャリとたたきましょう。

●かなしばりのつえ
逃げるモンスターは足を止めるのがイチバン！　と聞いてすぐに思いつくのがコレですね。ハイ、正解です。

●仲間にたのむ
ぴーたんは仲間にはなぜか警戒しません。そこで、仲間と入れ替われば、あとは勝手にしとめてくれます。

Point
左の作戦は、ぴーたんの他にも、ガマラ　ぬすっトド　ぼうれいむしゃといった、ひとクセもふたクセもある逃げモンスターに応用できるのです。

Q 識別がうまくできなくて困っています。どうしたらいいんでしょうか？

A

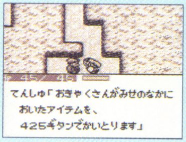
みんなできないのです。
あなただけが悩む必要はありません。
……とはいっても、アイテムは、使ってみれば
必ずなにかのヒントをくれるんです。

基本　とにかく使ってみること。そうすれば、道は開かれます。

杖、壺は151ページの識別表を頭にたたきこんでおけばOK。装備はずしのワナを発見したら、呪われている可能性のある剣・盾・腕輪を片っ端から装備。また、“さらなるダンジョン”では、階段上の識別が、シレンの命を守ることでしょう。

応用　値段は大きな手がかり。お店で識別するのは賢い選択ですね。

どんな未識別のアイテムも、店のおじさんだけはその正体を知っていて、正しい値段を付けて売り、買い取る時もしっかり判別して間違いのない値段を提示してくれます。彼はいったい何者なんでしょう……？　違った、つまり、これを利用しない手はないのです。



←買取価格を聞き、本当に売って、売値をチェックする手も…。

●1600Gの壺	「ほぞんのツボ」は壺の容量にかかわらず、売値は必ず1600Gです。
●500Gの杖	売値が500Gの杖は「まどうのつえ」です。これも、使用回数に関係なしです。
●店の「押す」壺	店では「トドのツボ」は売ってません。
●15000Gの腕輪	店で5000Gで買い取ってくれる腕輪は6種類ありますが、それらの中で、売値が15000Gする腕輪はハラヘリかハラヘラズしかありません。呪いをとくものがあれば店で装備。“10ターンからぶり”でわかります。
もっと ●200Gの草	200Gで売っている草はすべてマイナスアイテムです。
もっと ●400Gの壺	400Gで買ってくれる壺は「やりすごしのツボ」か「そこぬけのツボ」です。今すぐ使ってみる価値ありですね。

小ワザ　倉庫から持ち出したら……

倉庫からアイテムを持ち出すときには、覚えておき、ダンジョンに入って名づける。これだけで未識別のアイテムは減ります。

小ワザ　ごうせいのツボのルール

なんと、「ごうせいのツボ」は[4]以下でしか登場しません。[5]以上の壺は、「ごうせいのツボ」ではないのです。

「もっとむずかしい」どうくつ（さらなるダンジョン）で使えるワザなのである（以下同）。

Q なかなかレベルアップできません。なにかいい方法はありませんか？

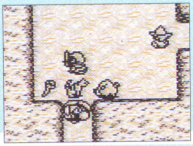
A レベルアップに近道はありません。
地道に、モンスターを倒し、
経験値をかせいでいくしかないのです。
あなたは、なまけずに戦ってますか？

基本 おにぎりが許すかぎり**フロアでねばって**敵を倒すのです。

モンスターから逃げてばかりでは、到底レベルアップなどおぼつきません。モンスターは自然発生しますから、食料が許すのであれば、アイテムを拾い終えても、フロアにはできるだけ長くいて、数多くのモンスターを倒すようにこころがけましょう。

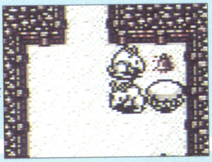
応用 血の気が多い**仲間たち**に任せて、あとは応援してましょう。

戦闘はあまり得意じゃない、という変わった人は仲間を連れていきましょう。戦闘は仲間に任せ、あなたは影からときおり「すばやさのたね」や回復アイテムなどを投げてあげるのです。



←部屋に入ったところで、仲間と入れ替わるのがベスト。

応用 レベルアップマシンの異名をもつ(？)、**召喚のワナ**はいかが？



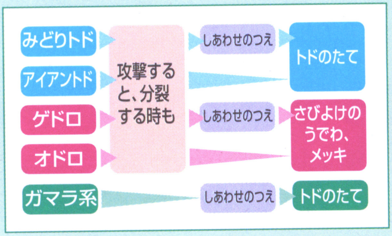
→ワナはコマンドの「ふむ」で踏むと、先制攻撃を受けることに。

最大４匹のモンスターを呼ぶ召喚スイッチは、壁際にあるものや、わざとモンスターをワナのまわりに金しばり、２匹ぐらいしか出ないようにしてから、踏みましょうね。

応用 対策が万全ならば**攻撃できないモンスター**を材料に。

右の表のように、ダメージを受けないような対策を立てて敵を選び、確実に勝てる戦いを繰り返せば、効果的にレベルアップすることもできます。

中でもオイシイのはやっぱり分裂するモンスター。「しあわせのつえ」があれば、わざと敵のレベルを上げてガンバルこともできますね。



Q もうおしまいなのでしょうか？ モンスターハウスになったら…。

A 確かにピンチですが、パニックに陥り、そのまま中に突っ込んでしまうのは最低です。これではかっとびイノシシ顔負けです。まずは何を持っているのかを確かめましょう。

基本 大ワザが必要です。とくれば、**巻物**系のアイテムを確認、確認。

「しんくうぎりのまきもの」を2枚読めば、ほとんどのモンスターを倒すことができて、これがベスト。「バクスイのまきもの」や「こんらんのまきもの」でも、その場はしのげます。ただし、この場合は、早く次のフロアへ逃げることをオススメしますが……。

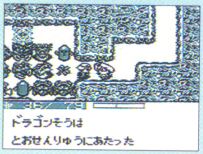
応用 **ヨウトウかまいたち**と**かなしばりのつえ**があればね。

まず通路へ一歩下がり「かなしばりのつえ」を部屋の出口に向けて振り、栓をしましょう。あとは栓役の敵から90度方向に向きを変えて剣を振るだけ。シレンはノーダメージで、栓役の脇の敵にダメージを与えることができちゃうのです。

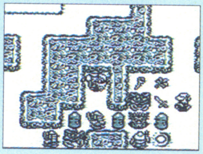
←場所と向きはこんな感じ。オヤジ戦車、爆弾ウニ、デブータは注意！

応用 なにより狙われたくなくば、**通路の2マス目**に引いて……。

1マスではなくて、2マスひっこむ。ここがモンスターに気づかれにくいポイントです。



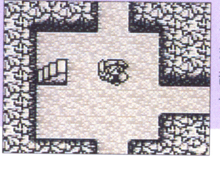
「えんとうのうでわ」を装備。矢を射つ、ドラゴン草を投げるなど、貫通能力をフル活用し、一気にカタをつけましょう。



「つるはし」で、さらに2マス分わき道を掘ります。すぐ後ろの敵以外は、わき道を無視して通過していきます。

小ワザ 引き際華麗な**たかとびそう**。強い男は**むてきそう**。

これは逃げの一手、という時には、イチかバチかの「たかとびそう」。また「むてきそう」があれば、さっそうと敵の中に切り込むのもカッコイイです。ターン数との勝負ですからね。



←ピューと、うまく階段のある部屋に飛べれば、ラッキー！

Q このHPで敵にあったらおダブツです。**回復**アイテムもないのですが。

A

何も使わなくても、
その場で足ぶみすれば体力は回復できるという
風来人の基本を思い出してみましょう。

基本　常にききめがあるのは**かいふくのうでわ**なんですよ。

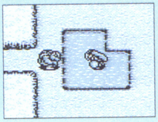
HPを削られやすいフロアでは「かいふくのうでわ」が便利です。ターンでのHP回復効果を高めてくれますからネ!　ただし、そのぶんお腹も減りますよ!

応用　**店主**は頼れます。

店でアイテムを拾えば、店主が部屋の入口で栓をしてくれます。回復が終わったら、アイテムを戻せばいいのです。

応用　**壁の中**や**水脈の上**なら安心安心。

「つるはし」で作った通路には敵は入ってきません。それから水脈の上も気づかれません。



←水脈の上に乗るためには「つうかのうでわ」が必要です。

Q **ナギ**と**フミ**がすぐ倒れちゃいます。もう連れていく気になりません！

A

そうですか。完全に切れちゃってますね……
男、風来人。一度決めたコトは、
最後までやらねばいかんのです。

基本　さっさと降りる。まめに**回復してあげる**。これが秘訣です。

愛情を持って、ダメージを受けたら回復アイテムを投げてあげてください。そして、彼らを連れている時は、階段を見つけたらすぐに次のフロアへ移ることです。

応用　**いちじしのぎのつえ**で階段へ。

一足先に彼らを階段へ飛ばせば、気楽な一人身。「しんくうぎりのまきもの」だって使えます。

危険！
階段が通路上にある時は仲間も攻撃されます!

応用　**つるはし**避難所。

「つるはし」で壁を掘り、その中に仲間を金縛っておけば、モンスターは気がつかないので、一安心です。

どうしてボクだけワナにかかって、モンスターはかからないの？

そ、それはあまりに無茶というもの……
モンスターをワナにかけるアイテムは存在しません。
あなたはＳＦＣ(スーパーファミコン)版シレンのやりすぎです。
でも、ちょっとワナを利用してみましょうか……。

基本 ワナの恨みはワナで晴らす。まずはワナを見つけましょう。

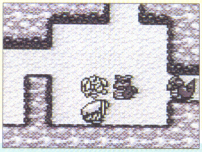
たしかに、ワナで痛い目にばかりあっていたのでは割りが合いませんよネ。その気持ち、よくわかります。利用できるワナはどんどん利用しちゃいましょう。そのためにはまずワナを見つけなければいけません。「めぐすりそう」を飲みましょう。

基本 大型地雷(おおがたじらい)をわざと「踏む」。モンスターみちづれ作戦なのだ。

大型地雷をふんで、HPが1になった。そんな時はその場で数ターン。そして、モンスターがきたら「ふむ」コマンドで地雷を再作動させます。大型地雷はHP1でふんでも平気ですからね。モンスターも爆風に巻き込んでやりましょう。ただし、この方法だと経験値は0。あしからず。

基本 運を天にまかせるのなら……落とし穴・バネという手も。

次のフロアや別の部屋に飛ばしてくれる「落し穴」や「バネ」も、位置を覚えておけば、ピンチになった時にワナのある部屋まで逃げてきて、緊急脱出装置(きんきゅうだっしゅつそうち)の代わりに使えます。



←逃げた先にもモンスターがワンサカいる可能性もあります。使う時は腹を決めましょう。

応用 おくびょう者と言われようが、こんなときはさっさと逃げるが勝ち。

㊙情報ですが…ある１つのワナを見つけたら、そのフロアには同じワナが複数(ふくすう)出ます。「めぐすりそう」がない時は、アイテムを確認し、ダメだと思ったら、フロアを回わらない潔(いさぎよ)さも必要。特に右のような場合はね。

ばくだんウニ ▶	地雷系	一発で致命傷(ちめいしょう)となる連鎖爆破(れんさばくは)が起こる可能性があります。
盾にメッキなし ▶	サビワナ	防御力が下がる一方に。どんどん、どんどんと……。
食糧不足 ▶	空腹スイッチ	おにぎり探しのはずが、逆にハラヘリまくりになっては…。
回復アイテムなし ▶	毒矢	「どくけしそう」がないと、ちからのダメージは痛い。P39へ

ボクなんかさぁ、**お金**があまってあまって、もういらないよ。なんか使い道ないかなぁ？

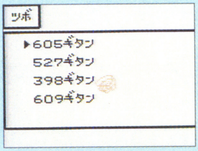
あれあれ、基礎講座を忘れてしまったのですか？
お金も武器になるんですよ。
いくらお金があっても、命がなくなったら仕方ないでしょう。

基本 **投げて**みましょ。

ではおさらいです。ギタンの上に乗って「あしもと」画面を開き「なげる」コマンドを選択。これで、モンスターにギタンを投げることができます。投げた金額は、え、534G?　では1/10の53ダメージ。「ドラゴンそう」みたいなものです。

応用 お金じゃらじゃら**ほぞんのツボ**。

「ほぞんのツボ」があれば、ギタンを壺の中に入れて持ち歩くことができ、いつでもギタンで攻撃できます。壺の中でギタン同士が混ざることもありません。ギタン専用の「ほぞんのツボ」を準備するのも賢い手です。



↑ギタン袋のまま持ち歩ける「ほぞんのツボ」。中から直接投げられます！

モンスターの中には**苦手なアイテム**があるものがいるってウワサですが？

あなたにも弱みがあるように、
誰にでも弱点はあるのです。
クヨウ峠で悪名高いモンスターもそんな一面を持っています。

基本 モンスターのよわみをつけば、**一撃必殺**なんて簡単、簡単。

どんな敵とも力押しで戦うのは正々堂々としてカッコイイですネ。でも、いつもそれでは進歩がありません。相手の弱点をうまくついて、効果的に戦うのが、賢い風来人ってものです。

やくそう・おとぎりそう ▶	ぼうれいむしゃ、パコレプキン系、しのつかい系、エーテルもどき、セルアーマー系、おばけダイコン系
おにぎり系・たまご ▶	にぎりへんげ系
どくけしそう ▶	すすりむし系
ドレインバスター ▶	くねくねハニー、すすりむし系、ちょうちんフグ系
ひとつめゴロシ ▶	ゲイズ系、アイアンヘッド系、すすりむし系、ぴーたん系、ばくだんウニ
ドラゴンキラー ▶	とおせんりゅう系、にらみヘビ系、？
じょうぶつのカマ ▶	ぼうれいむしゃ、しのつかい系、パコレプキン系、セルアーマー系、おばけダイコン系、エーテルもどき

Q 矢をうつための、えんとうのうでわ そういうコトですよねっ！

A

確かに、これで鉄の矢をうつのは効果的ですが、そんなのは序の口。ほかに使い道はいろいろあります。本当に、超、超、チョ〜使える やみつきの腕輪なんですから。

基本 投げて使えるアイテムはすべて効果があると思ってくださいな。

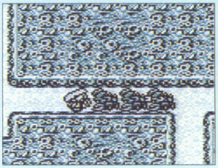
たとえば「ドラゴンそう」。貫通して当たった敵すべてにダメージを与えます。それから「どくそう」「すいみんそう」etc……。とにかく投げられるものはすべてです。

応用 ギタン遠投術ってごぞんじですか？

ギタン投げも「えんとうのうでわ」を付けて、モンスターを一列に並べてから投げれば、全部のモンスターを突き抜けて一掃！　まさに感動モノの威力です。

応用 ふだんは振って使う杖も、このときばかりは投げるのだ。

「えんとうのうでわ」を装備して、杖を投げれば、杖の効果は壁も突き抜けていきます。「ばしょがえのつえ」を投げていちばん遠くの敵と入れ替わったり、「みがわりのつえ」でいちばん遠い敵をニセシレンに変えて、オトリにしたりと、ピンチからうまく脱出することもできます。



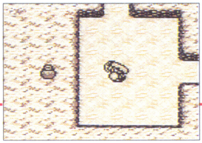
←「ばしょがえのつえ」を投げて、自分といちばん遠くにいるモンスターとうまく入れ替わって、ピンチ脱出だ！

応用 瞬間大量抹殺。ジェノサイドのまきもの。

威力は絶大。投げて当たった瞬間、フロアから一掃できる、まさに大技中の大技です。冒険中ずっと出てこないようになるのは、最後に当たった一種ですがね。

注意！ でも、壺を割るときだけははずそうね。

万能に見える「えんとうのうでわ」も、壺を割る時だけはハズしましょう。「月影村まで届くかな？」なんて試す人はいないと思いますが。



←中に貴重なアイテムが入っている時ほど、ショックは大きい。ガーン！

どろぼうってなんですか？

お母さんは、大きな声で聞くなといってましたが……

えっ、チュンソフトの公式ガイドに答えろと……。
（うう……、仕方ないですねぇ）
では、お母さんの言うとおり、
あまり他人に言いふらさないで下さいね。

基本　ほんとうはイケナイこと。じゃ、どろぼうってなに？

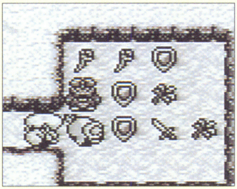
どろぼうとは、つまり…何です。店でお金を払わずにタダでアイテムをいただいちゃうという行為です。発覚すれば、店主にドツカレ！　盗賊番には殴られ!!　番犬にはかまれ!!!　と、あわれな結果が待っています。まず、その覚悟だけはして下さい。

基本　罪の意識を軽くするにはトドのツボがいいでしょう。

どろぼうの初心者(?)は「トドのツボ」を使いましょう。まず店の中で、欲しいアイテムを入口の一直線上に並べかえます。そして、店の外から中に向かって壺を押せば、トドが飛び出してアイテムを取ってきてくれます。

後は、ほかの部屋でこの壺を割るだけ。ただし、壺は盗めません。壺が欲しい時は、店の中で「トドのツボ」を割り、商品を盗んでワープしたトドの後を追って倒せばよいのです。この時、いらないアイテムは自分で拾ってトドに取らせない工夫もいいですね。

そんなわけで、以上。"他人依存型"のどろぼうでした。



↑トドはシレンの正面にしか飛び出せない不器用な生き物です。欲しいアイテムは直線上に。でないと盗んじゃくれません。

もっと応用　あっという間におさらば作戦。落とし穴とそこぬけのつぼ

店主に「どろぼう!」と叫ばれなければ、どろぼうにはなりません。そしてどろぼうになっても、次のフロアにまでは追手はきません。

フフフ、もうおわかりですね。「どろぼう!」と叫ぶ間もなくトンズラする方法が。そう、落し穴にわざとハマるのです。

え？　そうそう店に落し穴があるかって？　問題はそこです。が!　"さらなるダンジョン"だと簡単。割ったその場に落とし穴ができる「そこぬけのツボ」があるじゃないですか!

↑やりぃ！最高の脱出口"落とし穴"見っけー！

応用 フロアのすべてを大店舗(だいてんぽ)にしてしまう**大部屋の巻物**。

店のあるフロアで「おおべやのまきもの」を読めば、フロア全体が店になります。ということは、店の出口は階段ってことになりますよね。店主もすぐに移動し、階段の上でガンバります。この店主さえどかせばどろぼうも簡単。さて、その方法ですが……。

その1 杖があれば、ね

大部屋の巻物と何かの杖を持ってた時、思わずニヤリとしてしまう人。あなたはどろぼう中毒患者(ちゅうどくかんじゃ)です。とにかくなんとかなってしまうのがこの組み合わせ。「いちじしのぎ」や「かなしばり」は店主を階段上から動かすのがカギ。

ばしょがえ	少し離れた場所から入れ替われば、あとは階段を降りるだけでOK。
ふきとばし	これは店主に隣接(りんせつ)して使う。吹き飛ばしたら、一歩進んで階段を降りればよい。
みがわり	ニセシレンにされた店主は混乱状態になり、勝手にうろうろ動き出すので、そのスキに。
いちじしのぎ	まず、店主にふる前に、適当なモンスターにふる。階段でモンスターだけ倒せば平気。
かなしばり	階段上に店主がいるのなら、矢でもうって、階段から動かす。頭突(ずつ)かれる前に金縛(かなしば)ろう。

もっと その2 杖がなくっても、ね

杖以外にも「こんらんのまきもの」を読めば、店主はさすらいはじめますし、階段上にいない時なら、バクスイしてもらう。「やりすごしのツボ」を投げつけて閉じこめるという作戦もありです。恐れ多くも、店主を倒そうというなら、店主の横に「ばくだんウニ」をおびき寄せて爆発させる手があります。"さらなるダンジョン"なら、横で「じばくのまきもの」を読めばイチコロです。

↑爆発で店主を倒す。これはもう泥棒どころか立派な強盗です。

応用 人一倍の**スリル**を感じることに生きがいを探すキミに。

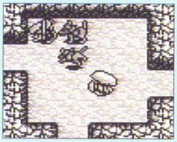
「どろぼう!」と叫ばれ、店主や番犬に追われながら、どろぼうを成功させるには……。

スピード▶ タイムリミットはあとわずか。時間と戦うむてきそう

「むてきそう」さえ飲めば、バカ力の店主にだって、いくら殴られても痛くはありません。ただし、この無敵状態でいられるのは20ターンだけ。これはまさにスピードとの戦い。「すばやさのたね」と組み合わせることを思いついた人はプロのどろぼうですね。

スリル▶ オトリを作ってあざむくのだ

「みがわりのつえ」をふって、にせシレンを作れば、敵の注意をそらしている間に逃げきるオトリ作戦がスタート。「いつ、にせシレンが倒されるか?」と、ハラハラドキドキのスリルも味わえます。



←にせシレンへの追手の一番手を金縛り、にせシレンを封じてしまえばかなりイケます。

サスペンス▶ 掘って掘って掘りまくれ。つるはしで大脱走! あ、こわれた……

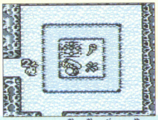
つるはしで、店から階段までの通路をあらかた掘っておいて、どろぼうするのもアリ。つるはし逃走路(とうそうろ)は追手が進入しづらいですが、念のため、最後に出口付近を掘ってつなぐのが安心。そんなときに壊れてしまったら……、残念ですがあきらめましょう。

水脈に囲まれた場所にアイテムが……。あれは見せ物なの？

もう絶対に中に入れないとあきらめていませんか？
風来人たるもの、どん欲でなくてはいけません。
もちろん、そういうモノはいただきです。

基本 モンスターが中にいるのなら**ばしょがえのつえ**です。

その水脈の中を見てください。その中にアイテムだけでなく、モンスターもうろうろしていませんか？　いるなら「ばしょがえのつえ」を使えば簡単に中に入れますよ!



←ついでにその場回復もしてしまいましょう。

基本 **トドのツボ**で盗むのもよし。

直接中に入らなくても大丈夫。ほら、「トドのツボ」があれば、外からでもアイテムを取れるじゃないですか。

応用 思い切って**大部屋の巻物**。

強引ですが、フロアの構造そのものを変えてしまうのも手。水脈のない1つの大きな部屋になれば、簡単に拾えます。

ボクは、合成の結晶、自慢の武器をもってるのさ でも**なくしてしまう**のが怖くて倉庫から持ち出せないんだ。

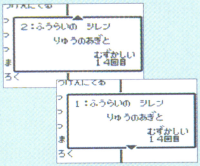
勇気を持って使わないと、武器がかわいそうですよ。
まだふんぎりがつきませんか？
それじゃあ保険をかけることにしますか……。

応用 風来人のプライドが許すなら、**日記をコピー**しましょう。

人生が2つある。冒険にやりなおしがきけば、そんな悩みはいりませんね。冒険に出る前に大切な武器がある"日記"をコピーしておけば、それが可能です。

これぞまさに慎重派の保険作戦です。プライドの高い風来人は「こんなことは臆病者がすることだ」と、嫌がりますが、石橋をたたいて渡る風来人は、この作戦を使っているようです。

どうです、これなら慎重派のあなたも、やっとふんぎりがついたことでしょう!



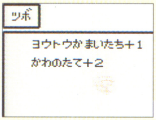
↑ほうら、同じ日記が2つ。でも他人に見られると恥ずかしいでしょうか……？

Q しまった！**ごうせいのツボ**に**間違った**アイテムを入れちゃった！

A その壺の残り回数はいくつですか？
どんな間違いをしちゃたんですか？
まだなんとか取り返しがつくかもしれませんよ。

基本　合成の、**方針変更**(ほうしんへんこう)をしましょう。

剣を合成中に盾を入れてしまったら、そこから盾の合成に切り替えれば全然大丈夫です。合成は1つのツボで一種類しかできないと思ったら大間違いです。 P45へ



←ここから、盾の合成に切り替えればOK!

基本　月影村なら、**倉庫に置いたままで**でかけましょう。

剣、盾、杖以外の物を最初に入れちゃったけど、その間違いをしでかした場所が月影村の倉庫……そんなあなたはラッキー！　置いたまま冒険に出れば、中身はチャラになり、消えます。壺の容量は1つ減りますが、残りの容量分は利用できます。

もっと基本　**すいだしの巻物**はないか。もういちど確認して！

リカバーアイテムの「すいだしのまきもの」はありませんか？　これで中のものを吸い出してしまえば、壺の中身は無事に、コロリと外に出てきますから。

Q 武器も盾も倉庫にそろいました。**オススメの装備**はなんですか？

A うーん、それは数ある武器や盾の中で、
どれか１つだけ選ぶなら……、
ということですね。

基本　ベテラン風来人かく語りき。**これを装備せよ！**ですって。

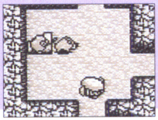
「武器なら妖刀(ようとう)かまいたちだね。ポイントは威力(いりょく)よりリスクが少ないこと。通路の角での戦い方を利用すれば、ノーダメージで敵を倒せるだろ。これは大きいよ。」
「盾？　盾は状況次第(しだい)でオススメの特殊能力も変わってくるからなぁ…。ま、防御力第一で考えた方がイイな。ただサビないようにしておくのは必須(ひっす)だぜ」とのことでした。

どうも**アイテムの使い方**を見落としている気がします……。

ふふふ、待っていましたよ、この質問。それでは皆さんがうっかり忘れがちなアイテム利用術を伝授しましょう。

小ワザ　いちじしのぎのつえは完全しのぎになる。

この杖で敵を飛ばしても、結局は後で必ず戦うことになると思い込んでいませんか？　でも、これを2回使うと2回目以降に飛ばした敵は完全にしのげるのです。



←最初に弱い敵を飛ばすのがポイントですね。

小ワザ　トドのツボ[4]ならアイテム4個。

アイテムがないときは「トドのツボ」を割って、すぐ真空斬れば……。壺の中に入っている「ぬすっトド」も、倒すと必ずアイテムになるということを覚えておいてください。

小ワザ　かなしばって柱がわりに。

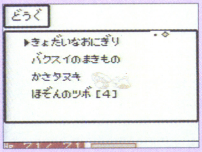
「ああ。部屋が行き止まり。でも後ろの敵たちを回避したい」そんなときには「かなしばりのつえ」です。かなしばった一匹を柱がわりにすれば、ほら、ナナメ移動でぐるりと回って、もう一度通路へ。

ウワサでは、**かさタヌキ**を生け捕りできるって……。

わっ！　どこでそんなウワサを（アセアセ）仕方ありませんね。白状しましょう……本当です。

小ワザ　乗らずに乗せる。わかりますか？

これでわかるわけがないですね。乗らずというのはシレンのこと。乗せるというのは、敵や仲間のことです。「かさタヌキ」が化けたアイテムは、敵や仲間が上に乗ろうとした時は正体を現わさないのです。そして、「かさタヌキ」に乗っている敵や仲間に向かって、「ばしょがえのつえ」を振れば、シレンも乗れます。壺に入れることもできるのです。



↑アイテムに「かさタヌキ」が。「せつめい」をちょっと読んでみましょうね。

Q さらなるダンジョンがクリアできません

A

上級者のためのダンジョンなのですから、当然です。
そう簡単にクリアされては困っちゃいます。
”せいぜい腕を磨(みが)きなさい” といいたいところですが……。

もっと応用 では、「さらなるダンジョン」の、**セオリー**を教えましょう。P74へ

凄腕(すごうで)の風来人ですら、運次第という「さらなるダンジョン」。とはいえ、彼らもすべてを運に頼っているわけではありません。うまくいった時には、そのラッキーをさらに広げるためのセオリーがあるのです。

まずはこれを確実に守ること。きっと、道の開かれるチャンスも巡ってくることでしょう。

序盤(じょばん)で、とにかくアイテムを使って早期識別。

死んだときは運が悪いとあきらめる。序盤だったらショックも少ないでしょう。

未識別のアイテムは、階段の近くで使う。

マイナスアイテムでも次のフロアへ行けば、被害(ひがい)は最小限に抑えられる。

最大のポイント。武器・盾を強化せよ！

序盤で合成の壺をフル活用。「つぼぞうだいのまきもの」で大きくし、「すいだしのまきもの」で吸い出す。”てん·ちのめぐみのまきもの” もどんどん使え。

SFC版

不思議のダンジョン2 風来のシレン ダイジェスト

秘境"こばみ谷"には、ひとつの伝説があった。それは、谷の奥にそびえる断崖絶壁のテーブルマウンテン頂上に、黄金のコンドルが棲む、幻の"太陽の大地"があるというものだ。その伝説の真相を確かめようと、幾人もの風来人が挑戦を続けている……。そして、また1人。若き風来人シレンが挑む！　語りイタチのコッパに誘われて、はるばるやってきた「渓谷の宿場」。ここを足場に、シレンの熱き冒険が繰り広げられるのだ。

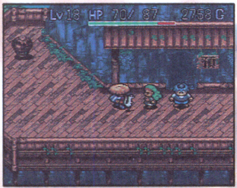
楽しさ満載のゲームシステム！　物語もドラマチックに展開

シャッフルダンジョンがある

入るたびに地形が変わるのは、洞窟ダンジョンだけじゃないぞ。ＳＦＣ版では岩場や森林、湿原などの野外フロアも変則地形で登場！　"こばみ谷"の不思議で美しい大自然を楽しみながら冒険できるんだ。

個性的なキャラがいっぱい

壺割りでストレス発散！　のガイバラ氏、謎のイロ男（？）の腕輪鑑定士、超絶ワガママ娘などなど…。こばみ谷の住人は、ともかく愉快痛快！　一癖も二癖もあるライバル風来人もたくさん登場するぞ！



町や村がたくさん

渓谷の宿場～竹林の村～山頂の町～奇岩谷～地下水脈の村。危険な冒険に挑み続けるシレンが、ホッと肩の力を抜いてくつろぐのが、こういった町や村だ。そこにはどんなドラマが待っているのだろうか!?

私たちが一緒に冒険するワ!

GB版"風来のシレン"のルーツにも出会える!

世に出回っている"不思議な壺"を創り続ける人間国宝ガイバラや
あの"謎解きダンジョン"の作者フェイにも会える!
もちろん、GB版では出会えないモンスターもワンサカ登場
スリル満点の冒険が楽しめるぞ!!

一緒に"太陽の大地"を、
めざそうぜ!

モンスターを肉にして食べられる! さあ、どう料理する!?

モンスターを肉にできる!

さすらいの天才料理人ナオキに出会って、シレンは"ブフーの杖"を手に入れる。この杖があれば、どんなモンスターも、ひとふりで必ず肉になるという。フ・フ・フ…。恐ろしくも魅力的なアイテムだ。

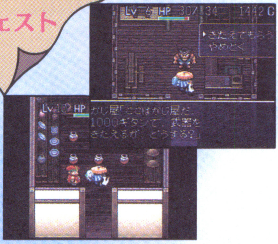
シレンがモンスターに変身!!

どんな強敵でも、マムルの肉を投げて当てれば、弱いマムルに! 簡単に倒せるぜ。また、シレンが食べれば、食べた肉のモンスターに変身。特技が使えるようになるッ!! 肉のおいしさはクセになるぜ。

モンスターをワナにかけられる!?

罠作りモンスター・カラクロイドの肉を食べて変身すれば、シレンにも罠が作れる!! シレン・カラクロイドが作った罠には、モンスターがかかる、カカル!! こんな愉快なモンスター退治は、ほかにないぞ!

SFC版
風来のシレン
ダイジェスト

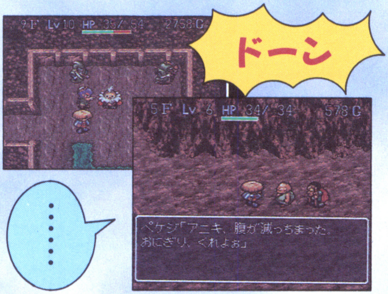


～町や村は、シレンの旅の応援団～

町や村には、シレンの冒険をサポートしてくれる施設がいっぱい、イベントもいっぱい。風来人が集う酒場では貴重な情報がもらえるし、宿に泊まればステイタスが回復。剣は鍛冶屋でも鍛えてくれるし、店もある。このほか、ダンジョン内にも、お助けキャラがいっぱい登場するぞ。みんな頼りになるぜッ！

～仲間みんなで愉快に旅しよう～

目つぶし攻撃で敵をあざむく“お竜”。ＨＰを回復させる（!?）指圧が特技の“座頭ケチ”。そして、ドジでおっちょこちょいだけどパワー全快の“ペケジ”。みんな個性が強すぎて、めんどう見るのは大変だけど、4人で旅をすることだってできる。一緒に苦難を乗り越えていこうぜ！



出血大サービス

もっと不思議のダンジョンもパワフルに展開!!

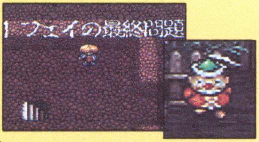
うれしい悲鳴が上がる、豪華3本立てダンジョン!!
肉にワナに？？？の、奥の深い不思議な世界が待ってるぞ。

お肉ゴロゴロ……モンスターの肉だらけ！

新しい食材を求めて「食神のほこら」へナオキが入った！　後を追うシレン。その手にはなぜか、モンスターを肉に変えるというブフーの包丁が…。

モンスターをワナにかけられる!?夢のダンジョン

壺作りの土を採りに行ったガイバラが帰ってこない!?　弟子から依頼を受けたシレンは、探索に向かう。だが、そこはワナだらけの洞窟だった!!



フェイよ、アナタは何をしたっ!?

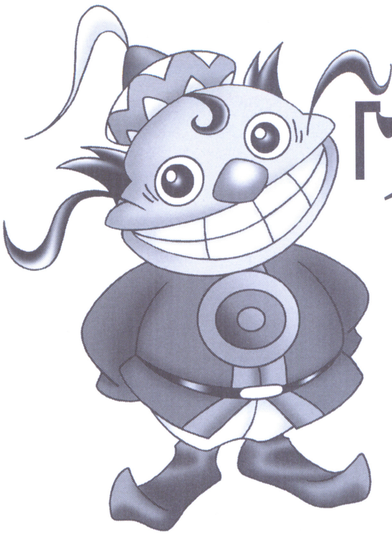
冒険を楽しむシレンの耳に今度はフェイの悲痛な叫びが！　新しい問題を創っている最中に、モンスターがあふれ出てきて止まらないアル～だと!?

秘伝の五

フェイの問題完全紹介

フェイの問題とは……
フェイの問題模範解答集　問1-50
フェイの問題ヒント集　問51-100

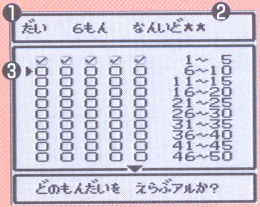
アイヤッ！　お久しぶり。ワタシ、フェイアルよ。今回またまたダンジョン作ったアルよ。全部で100問、けっこう難しいから、攻略法とヒントを用意したアル。これを参考に、全問クリア、めざしてほしいアルよ



「フェイの問題」とは、いったい何アルカ?

SFC版『風来のシレン』をやったことのある人は、お久しぶり。GB版がはじめてという人は、はじめまして。ワタシ、地変学者のフェイアルヨ。ふしぎなダンジョンパズル作ったから、挑戦してみてほしいアル。全部で100問、難問奇問ばかりアルヨ!

↑この世界のあちこちを旅しながら、不思議なダンジョンを創り歩いているハタ迷惑(?)な人。職業は"地変学者"。どうやら、すごく遠い国から来た人らしいのだが……。



❶:いま、選んでいる問題の番号。

❷:いま、選んでいる問題の難易度。★の数が多いほどむずかしい。★の数は、★～★★★★★の5段階。

❸:問題。十字ボタンを使って問題を選び、Aボタンで決定。すでにクリアしている問題には、Vマークがつく。

◆問題は全100問、難易度は5段階

問題の総数は、全部で100問。簡単なものからむずかしいものまで、難易度のランクは5段階にわたっている。基本ルールはすごくシンプル。「生きて出口にたどりつくこと」だけだ。ただし、そう簡単にはいかないぞ。アイテムを駆使して、モンスターの習性を利用しないと、クリアできない問題も多いのだ。

◆後半の50問に挑戦するには?

「供養峠」での冒険をはじめたばかりの頃は、問題は1問目～50問目までの中からしか選ぶことができない。51問目～100問目までの問題を開くためには、「供養峠」の冒険を、難易度「ふつう」か「むずかしい」でクリアしなければならないのだ。

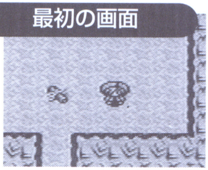
◆スーパーテクニックの宝庫

ここで使ったテクニックは、もちろん通常の冒険でも使うことができる。とくに「さらなるダンジョン」をクリアするためには、ここで学んだテクニックを十分に使うことが、必須条件とも言える。「フェイの問題」は、さまざまなテクニックを発見する場でもあるのだ。

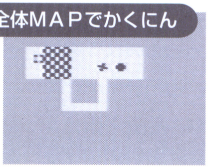
まずは、第１問に挑戦してみるアルヨ！

さて、では具体的にどんな風に問題をといていけばいいのかを解説するアルヨ。とくべつ大サービスで、第1問目のクリア方法ををじっくり教えてしまうアルネ。

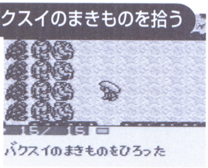
最初の画面



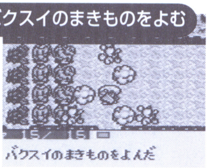
全体MAPでかくにん



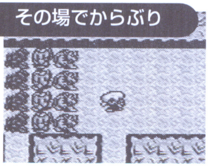
バクスイのまきものを拾う



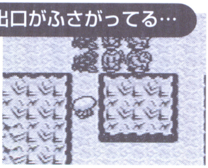
バクスイのまきものをよむ



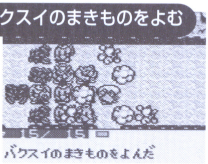
その場でからぶり



出口がふさがってる…

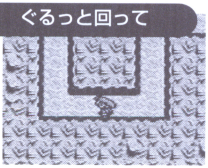


バクスイのまきものをよむ



あまりのんびりしてると…

ぐるっと回って



階段にたどりついた！

まずは確認するアルヨ

「フェイの問題」は、いつでも全体ＭＡＰを確認することから始まる。まず第１歩をふみだすまえに、ＭＡＰ確認を忘れるな！

アイテムを使うタイミングが大事アルヨ

どのアイテムを、どこで、いつ使うか。それが「フェイの問題」をクリアする最大のポイント。また、アイテムの意外な使い方が必要になってくる場合もある。アイテムのあらゆる使い道を考えてみよう。特定のモンスターとアイテムの組み合わせがカギになる場合もある。

油断は禁物アルヨ

つねに最短距離を選ぶ。これも重要なポイント。歩き方を１歩間違えただけで、クリアできなくなる問題もあるからね。

１問クリアアルヨ！

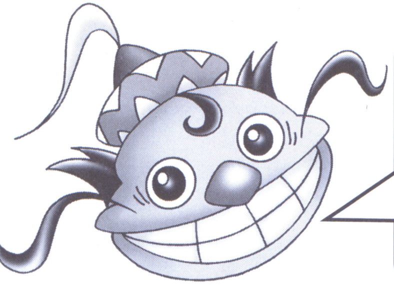
まずは最初の問題をクリア！この調子でガンガン行こうぜ。もし、困った時は、この次のページからのヒントを参考に、ね。

フェイの問題模範解答集

問1～問50

ゲームの基礎知識の実践から超難問パズルまで、様々な楽しみがつまったフェイの問題。まずは前半50問の解答法を大紹介！

問	難易度	ヒント	
1	★	「バクスイのまきもの」を使えばどんな強敵も眠りこけるアル。どこで使うかがポイントアルヨ。	
2	★	実は水脈の角は、ななめに進むことができるのでアルヨ	▶くわしくはP102を
3	★★	アイテムでモンスターを倒せることを知っていれば、だいじょうぶアル	▶くわしくはP102を
4	★	「ばしょがえのつえ」を移動手段に使えば、水脈も飛びこせるアル	▶くわしくはP103を
5	★	なんとかしてモンスターの動きを封じることができないアルカ？	▶くわしくはP103を
6	★★	アイテムは、ワナのある場所には落ちないのでアルヨ	▶くわしくはP104を
7	★	柱や水脈をなんとかしないと、階段へたどりつけないアルネ	▶くわしくはP104を
8	★★	"マムル"が動いてくれないと「ばしょがえのつえ」も宝のもちぐされアルヨ	▶くわしくはP105を
9	★	モンスターでモンスターを閉じこめるのは、基本中の基本アルネ	▶くわしくはP105を
10	★★	「てつのや」の射程距離は10マスまで。矢を避けるには斜め移動するアルヨ	▶くわしくはP106を
11	★★★	"ガマラ"は、こちらが攻撃しなければギタンの上にのってるアルネ	▶くわしくはP106を
12	★	大型地雷のワナを踏んで使えば、周囲1マス分の敵をやっつけることができるアルヨ	
13	★★	「ふきとばしのつえ」を手に入れるには、"ぬすっトド"を使うアルネ	▶くわしくはP107を
14	★	混乱したモンスターは特殊攻撃をしてこなくなるアルヨ	▶くわしくはP107を
15	★	「トドのツボ」を拾ったら、ツボを押して水脈越しの「ばしょがえのつえ」を盗ませるアルヨ	
16	★★	足元に置いたアイテムは"にぎりへんげ"に「おおきいおにぎり」にされないアル	▶くわしくはP108を
17	★	左の部屋に入ったら、まず「あかりのまきもの」で"かさタヌキ"の正体をあばくアルネ	
18	★	「いちじしのぎのつえ」を使うテクニックが必要アルヨ	▶くわしくはP108を
19	★★	「ギタン袋」を投げて当てれば、モンスターは倒せるアル	▶くわしくはP109を
20	★	「こまったときのまきもの」には、いろいろな効果があるのでアルヨ	▶くわしくはP109を
21	★	"ぼうれいむしゃ"が"コドモせんしゃ"をレベルアップさせる前に「ふきとばしのつえ」で倒すアル	
22	★★	モンスターを眠らせて、ワナの上に吹き飛ばす。場所替えして乗ったワナは作動しないアルネ	
23	★★	「ヨウトウかまいたち」なら、普通の武器では攻撃できないところからダメージが与えられるアルヨ	
24	★★★	"ぬすっトド"は、部屋に最後に置かれたアイテムを盗みにいくアル	▶くわしくはP110を
25	★★	「みがわりのつえ」で、にせシレンを作れば、他のモンスターはシレンを襲ってはこないアルヨ	



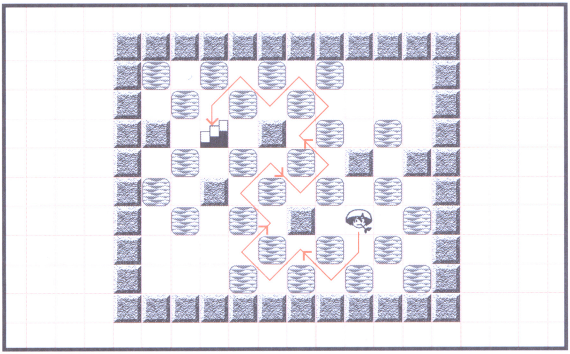
問	難易度	ヒント	
26	★	「ジェノサイドのまきもの」を投げて使う位置を考えるアルネ	▶くわしくはP110を
27	★★★	「つるはし」で掘った壁の中にいれば、モンスターには見つからないアルヨ	▶くわしくはP111を
28	★	二匹目が固まっている位置によって、クリアの方法が変わるアルネ	▶くわしくはP111を
29	★★★	シレンが水脈の上にきたときには、テレポートしてしまうのでアルヨ	▶くわしくはP112を
30	★★★	「やりすごしのツボ」に入ったモンスターは、場所替えしてもそのまんまアル	▶くわしくはP112を
31	★★	モンスターそれぞれの弱点を知ることが大切アルネ	▶くわしくはP113を
32	★	眠っている"とびぴーたん"を起こしてやるのがポイントでアルネ	
33	★★	「えんとうのうでわ」で投げたアイテムは、壁やモンスターを貫通するアルヨ	▶くわしくはP113を
34	★	「バクスイのまきもの」の有効ターン数が勝負アル	▶くわしくはP114を
35	★★★	「どくそう」が当たったモンスターは、速度が1／2になる。頭を使うアルネ	▶くわしくはP114を
36	★★★	一匹だけ、「ばしょがえのつえ」を使うために誘い出し、あとは斜め移動アル	▶くわしくはP115を
37	★★	「つるはし」の通路の掘り方を工夫してみると、らくらくクリアできるアルヨ	▶くわしくはP115を
38	★★	モンスターによって装備する腕輪を変えることと、剣や盾も投げれば武器になるのがポイントアルヨ	
39	★★	「こまったときのまきもの」は2枚必要。部屋は左→下→上へと移るアルネ	
40	★★★	召喚スイッチの罠を使って、シレンをレベルアップさせるアルヨ	▶くわしくはP116を
41	★★	"ガマラ"と"ぬすっトド"の習性をよく理解して行動するのが大切アル	▶くわしくはP116を
42	★★	敵をワナの上に誘って「かなしばりのつえ」を使うアル。あとは「ばしょがえのつえ」アルネ	
43	★★★★	"ガマラ"は部屋の中の「ギタン袋」しか気づかないアルヨ	▶くわしくはP117を
44	★★★	大型地雷の罠をうまく使えば、一度にたくさんのモンスターを倒せるアル	▶くわしくはP117を
45	★★	地形をうまく利用すれば、モンスターはシレンを見失うアルヨ。	
46	★★★	"おばけダイコン"の攻撃を逆に利用することが必要アルネ	▶くわしくはP118を
47	★★★	「トドのツボ」で「ギタン袋」を盗む。"ガマラ"を下の部屋に誘導し、壁になってもらうアルヨ	
48	★★★	アイテムに化けている"かさタヌキ"の正体は「あかりのまきもの」であばくアル	▶くわしくはP118を
49	★★	壁に埋まっているモンスターは、縦横の隣に移動可能な場所があると出てくるアル	▶くわしくはP119を
50	★★	解法はいくつかあるアルヨ。「トドのツボ」の使い方で手順は変わるアルネ	▶くわしくはP119を

※問51～100までのヒントはP120に

問 2 ★ 実は水脈の角は斜めに進めるのだ

モンスターの姿も見えず、ただ柱と水脈が広がるだけのマップ。階段へまっすぐに進みたいところだが、水脈がじゃましてただの直線移動ではたどりつけない。

実は柱などの角は斜めに進めないが、水脈の角は斜めに進めるのである。このことを知っていれば、この問題は解けたも同然。ぐるりと大回りになるが、通過できる場所を探して斜め移動をくりかえせば、必ず階段へたどりつける。



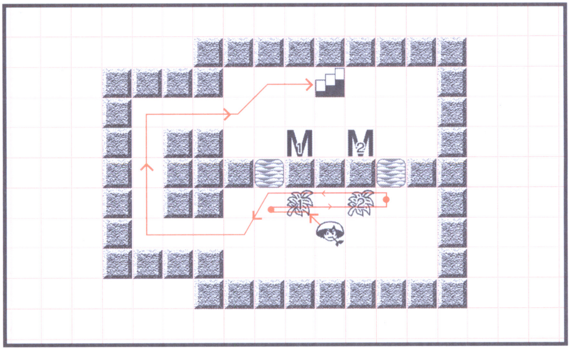
斜め移動は基本テクニック中の基本テクニックなのだ。

なし

問 3 ★★ 有効アイテムでモンスターを倒せ

この問題のポイントは、水脈越しにアイテムを投げられること。特定のモンスターには特定のアイテムでダメージを与えられることの二つだ。

"しのつかい"には「おとぎりそう」を、"ギャザー"には「ドラゴンそう」を投げつければ、一発で敵を倒すことができる。"しのつかい"と「おとぎりそう」の組み合わせのように、他のモンスターにも、苦手なアイテムが存在する場合があるのでチェックしておこう。



アイテムは水脈越しに投げつけるべし。そうすれば攻撃されることなく、2倍速モンスターでも安心して倒すことができる。

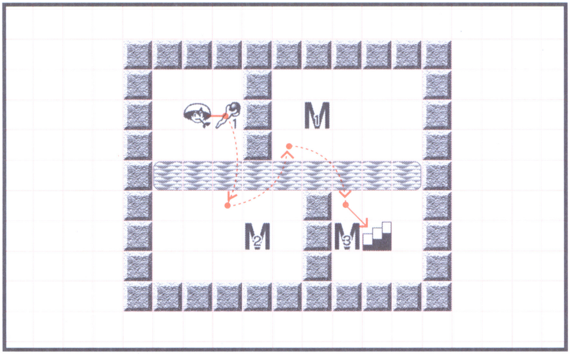
M1：しのつかい
M2：ギャザー
草1：おとぎりそう
草2：ドラゴンそう

／シレン　／柱　／水脈　／階段　／ポイント

問 4 ★ 「ばしょがえのつえ」で瞬間移動だ！

水脈などにさえぎられて普通は先に進めない地形でも、向こう側にモンスターがいれば「ばしょがえのつえ」でおたがいの場所を入れ替えることができる。

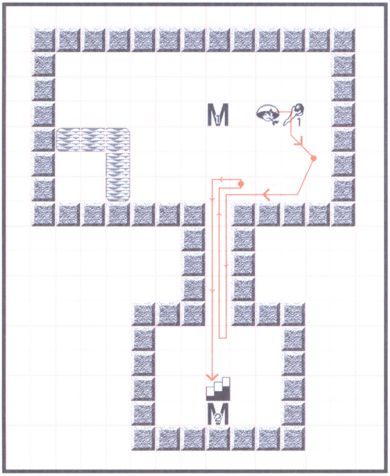
この問題も、M2、M1、M3の順で敵に向かって「ばしょがえのつえ」をふっていけば、自然と階段のところまでたどりつけてしまうのだ。ただし、壁の向こうのモンスターに向けて杖をふっても、壁にじゃまされてしまい、効果は発揮されない。



ちなみに、遠く離れた場所にいるモンスターにも杖の効果は届く。安心して使えるぞ。

M1：しのつかい
M2：ギャザー
M3：きめんむしゃ
杖1：ばしょがえのつえ［3］

問 5 ★ モンスターを吹き飛ばそう！



二匹の"ギャザー"に行く手をはばまれ、普通では階段までたどりつくことができない問題。しかし「ふきとばしのつえ」さえあれば、この問題は簡単にクリアできる。

まずはM1の"ギャザー"を「ふきとばしのつえ」で水脈の中に吹き飛ばす。それから下の部屋に入り、M2の"ギャザー"を上の部屋までおびきだす。ギャザーが上の部屋に入ったら「ふきとばしのつえ」を使い、同じ様に水脈の中に吹き飛ばして閉じこめてしまうのだ。ギャザーは２匹とも水脈の外へは出られない。後は堂々と下の部屋へ向かい階段を上がるだけだ。

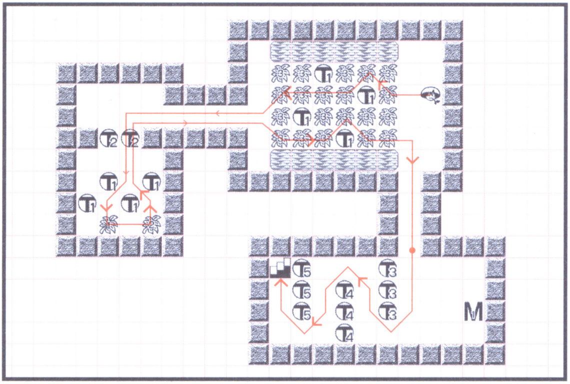
M1：ギャザー
M2：ギャザー
杖1：ふきとばしのつえ［3］

問 6 ★★ アイテムのないところに、ワナがある？

ワナの仕掛けてある場所にはアイテムが落ちない。つまりワナがありそうな場所では、アイテムをばらまいておけば、ワナの場所がはっきりして安心というわけ。

まずは、ワナをさけながら「ざっそう」を拾いまくっておく。左の部屋で転び石のワナにかかって「ざっそう」をばらまく。「ざっそう」が落ちていないところが、あやしい場所だ。空ぶりしてみよう。

最後に階段に向かうときはギャザーに「どくそう」を当てて、速度を遅くしておくことが大切だよ。

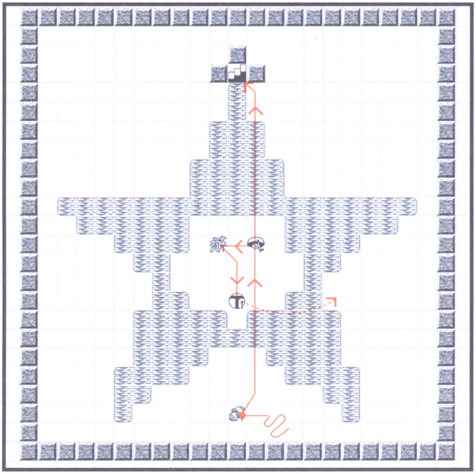


M :ギャザー
T1 :落とし穴のワナ
T2 :転び石のワナ
T3 :低速スイッチのワナ
T4 :トラバサミのワナ
T5 :バネのワナ
:めぐすりそう
:どくそう
:ざっそう

問 7 ★ 部屋が広々すれば心も晴れやか！

モンスターもおらず簡単に階段までたどりつけるかと思いきや、水脈と柱が厚く階段までの道をはばんでいる。

まず「めぐすりそう」を飲み、バネのワナを発見しよう。バネのワナを利用して水脈の囲いの外へテレポート。落ちている「おおべやのまきもの」を読む。巻物の効果で、柱や水脈の地形が崩れ、道が開けるので、そのまま階段へ向かって進めば、この問題はクリア！

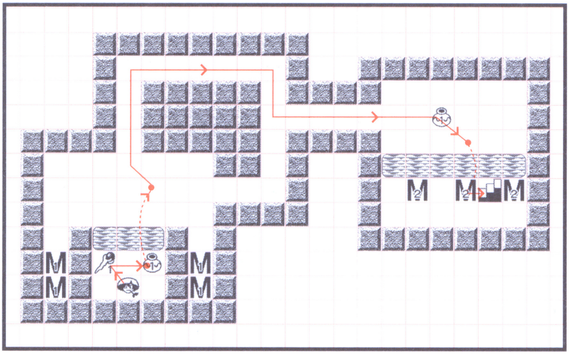


T1 :バネのワナ
:めぐすりそう
:おおべやのまきもの

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

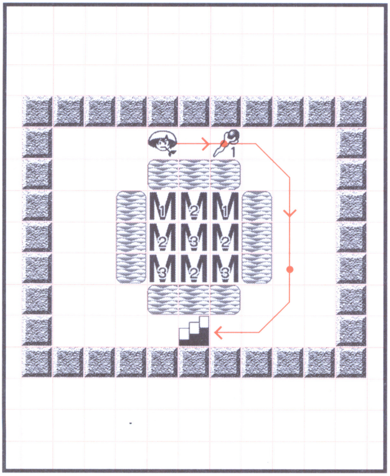
問 8 ★★ 「やりすごしのツボ」で敵をあざむけ！

「ばしょがえのつえ」を使って移動したいところだが、そのままの状態では"マムル"たちは動いてくれず杖が使えない。ここはいったん「やりすごしのツボ」に入る。すると"マムル"たちはシレンを見失って動きだすので、どれかの"マムル"に向けて杖をふる。
右の部屋のまん中の"ギャザー"には「やりすごしのツボ」を投げつけて、とじこめてしまおう。後は階段側の"ギャザー"と場所替えをすればよい。



M :マムル
M2 :ギャザー
:ばしょがえのつえ [2]
:やりすごしのツボ [1]

問 9 ★ モンスターで敵の通路(つうろ)にフタをしろ！

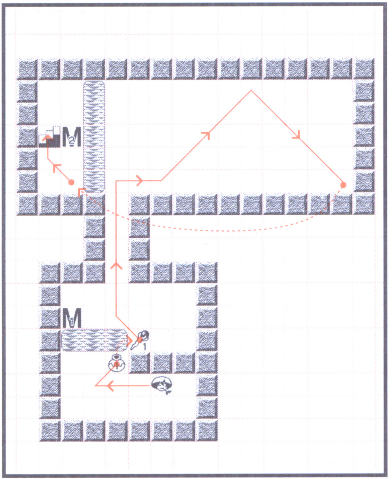


大勢のモンスターがうごめき、シレンの行く手をはばんでいる。階段にたどりつくまでモンスターを水脈の中に閉じこめておく工夫が必要だ。そこで「かなしばりのつえ」が必要になってくる。
水脈の上の角にモンスターがいるときに「かなしばりのつえ」でフタをしておく。モンスターが囲いの外にでてこないように注意しよう。上をふさいだらそのまま下へいき、ここの角も封じておく。
"ぴーたん"は攻撃しないから関係ない。無視してもかまわないぞ。

M :ぴーたん
M2 :マスターチキン
M3 :タウロス
:かなしばりのつえ[1]

●フェイの問題完全紹介

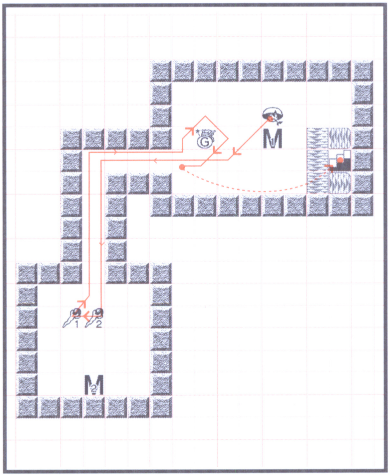
問 10 ★★ 杖の射程距離の長さを利用してクリア！



まずは「トドのツボ」で「ばしょがえのつえ」を盗む。"マムル"と場所替えをし上の部屋へ向かう。ここで普通に歩いているだけでは"クロスボウヤー"の餌食になってしまう。
「てつのや」の射程距離は10マスだが、「ばしょがえのつえ」をふった効果の射程距離は無限大だ。そのことを利用して、斜め移動で"クロスボウヤー"からの攻撃を回避しつつ、部屋の一番右はじまでいき「てつのや」の射程外から"クロスボウヤー"と場所替えをする。

M：マムル
M2：クロスボウヤー
：トドのツボ［1］
1：ばしょがえのつえ［2］

問 11 ★★★ 攻撃しなければガマラは平和主義者



「ギタン袋」はひろわないようにし"ガマラ"をギタン袋の上にのせて固定しておく。後で柱のかわりにするためである。
次に左下の部屋へと向かい「ふきとばしのつえ」と「ばしょがえのつえ」をひろう。そして"ギャザー"を上の部屋へと誘導する。"ガマラ"の周りをナナメ移動で回り「ふきとばしのつえ」で"ギャザー"を階段の上へ吹き飛ばし「ばしょがえのつえ」で場所替えをして階段を上がる。

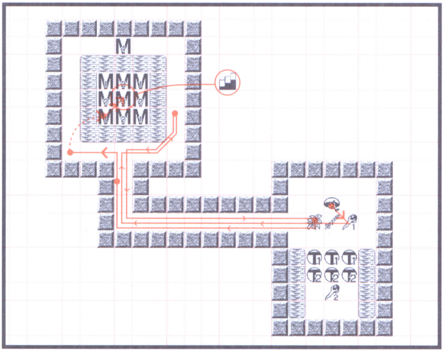
M：ガマラ
M2：ギャザー
1：ふきとばしのつえ［0］
2：ばしょがえのつえ［0］
G：ギタン袋

／シレン　／柱　／水脈　／階段　／ポイント

問 13 ★★ "ぬすっトド"は便利な宅配屋さん！

「めぐすりそう」と「ばしょがえのつえ」をひろい、左上の部屋へと向かう。"ぬすっトド"は攻撃すると落ちているアイテムを盗まなくなるので、後ろにつけながら、右下の部屋へと誘導し「ふきとばしのつえ」を盗ませる。その後"ぬすっトド"を倒して「ふきとばしのつえ」を手に入れる。

その後で"マムル"を斜めに吹き飛ばし"ギャザー"と場所替えをすれば階段付近までたどりつける。"ギャザー"と場所替えをしていれば、残っているのは"マムル"と"ぴーたん"だけなので、後はけちらすだけだ。

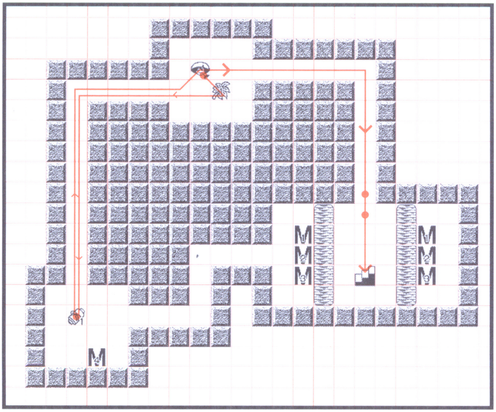


- M1：マムル
- M2：ぴーたん
- M3：ギャザー
- M4：ぬすっトド
- ：めぐすりそう
- ：ミノタウロスのおの＋6
- ：ばしょがえのつえ［1］
- ：ふきとばしのつえ［1］
- T1：落石スイッチのワナ
- T2：落とし穴のワナ

問 14 ★ モンスターの特殊攻撃を防げ!?

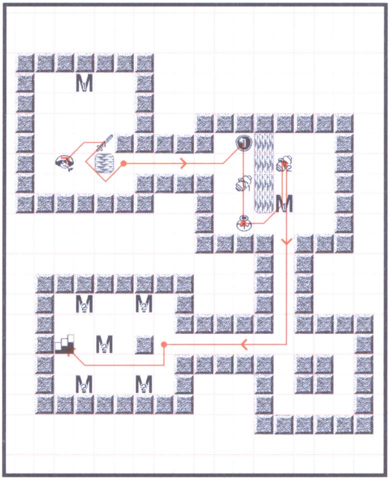
「混乱状態のモンスターは、特殊(遠隔)攻撃をしてこなくなる」ということを知っているかどうかでこの問題の難易度はグンと変わってくる。

まずは「たかとびそう」をひろい、左下の部屋へ向かう。「こんらんのまきもの」をひろったら、"ギャザー"を引き連れて上の通路を戻り、右下の部屋へ向かう。入り口のところで"ギャザー"に「たかとびそう」を投げ、別の部屋に飛ばす。部屋に入ったらすぐに「こんらんのまきもの」を読み、そのまま階段へ向かえばクリア。



- M1：めまわしダイコン
- M2：クロスボウヤー
- M3：オヤジせんしゃ
- M4：ギャザー
- ：たかとびそう
- ：こんらんのまきもの

問 16 ★★ 大事なアイテムは足元に置いておこう

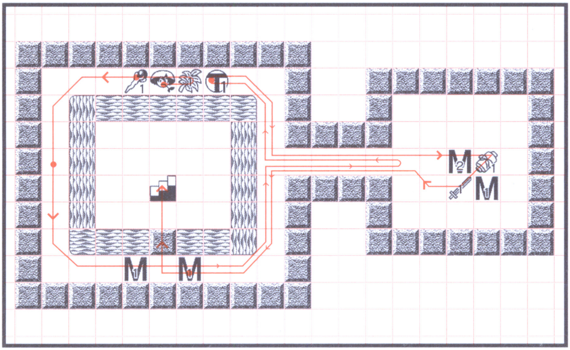


「ヨウトウかまいたち」を装備し、水脈のすぐ右のところで"にぎりへんげ"を倒す。右の部屋で「てっこうのたて」を装備、「せなかのツボ」で回復しながら2匹目の"にぎりへんげ"倒す。このとき「おおきいおにぎり」に変えられないように「せなかのツボ」はひろわずに、足元に置いて使うこと。「しんくうぎりのまきもの」で、左下のすべての敵を倒す。「ひろえずのまきもの」を読んでいたら、「しんくうぎりのまきもの」は投げて運べばＯＫ。

- M:にぎりへんげ
- M2:オヤジせんしゃ
- :せなかのツボ［4］
- :てっこうのたて+4
- 1:ひろえずのまきもの
- 2:しんくうぎりのまきもの
- :ヨウトウかまいたち+10

問 18 ★ アイテムは使う順番をよく考えて

まずは「いちじしのぎのつえ」を同じ部屋の"ヘルギャザー"にふってテレポートさせておく。警報のワナをふまないよう、水脈の外側を左回りで右の部屋へと向かう。"マムル"と"ヘルギャザー"を、この順番で従えて左の部屋へつれてくる。警報のワナをふみ、水脈の中のモンスターを起こし、階段から離れたら「いちじしのぎのつえ」を"マムル""ヘルギャザー"の順番でふる。
「バクスイのまきもの」を読んでから「つるはし」で柱をこわして、水脈の内側に入る。"マムル"は簡単に倒せるはずだ。これは、他の解法もあるから試してみよう。

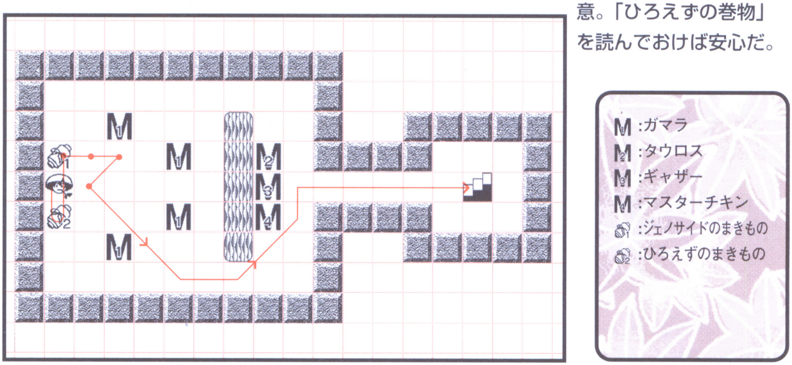


- M1:ヘルギャザー
- M2:マムル
- T1:警報スイッチのワナ
- :めぐすりそう
- 1:バクスイのまきもの
- 1:いちじしのぎのつえ［4］
- :つるはし

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

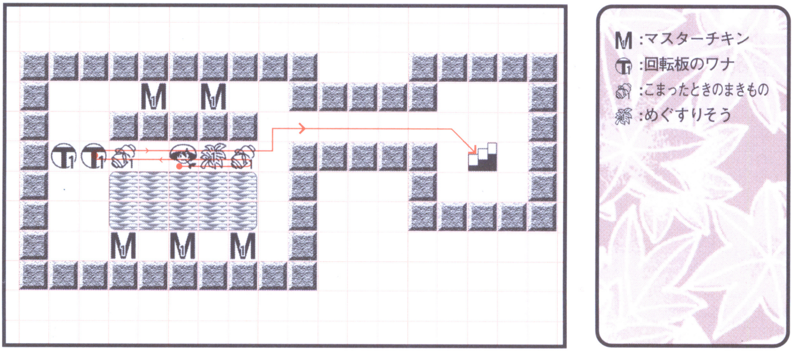
問 19 ★★ 「ギタン袋」を投げつければ、モンスターが倒せるのだ！

「ギタン袋」を投げつければ、モンスターにダメージを与えることができる。このことを利用してクリアするのがこの問題だ。
「ジェノサイドのまきもの」と「ひろえずのまきもの」をひろっておく。「ひろえずのまきもの」を読んでから「ジェノサイドのまきもの」を投げて、"ガマラ"を全部倒してしまう。
"ガマラ"は「ギタン袋」を落とすので、それを投げつけて残りの敵を倒す。「ギタン袋」は一度ひろってしまうと投げられないことに注意。「ひろえずの巻物」を読んでおけば安心だ。



問 20 ★ すごーく困ったとき、頼り(たよ)になるのがこの一本！

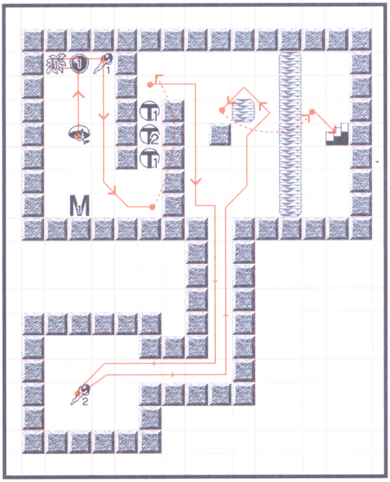
「こまったときのまきもの」を二つひろう。右側のワナの上で「こまったときのまきもの」を二本続けて読むのだ。一本目では混乱状態(こんらんじょうたい)が直り、二本目で隣にきた"マスターチキン"を金縛り(かなしば)状態にする。残りの"マスターチキン"を後ろに引き連れて、階段へと向かう。
「こまったときのまきもの」の効果は、シレンとそのまわりの状態・状況によって変わってくる。使うときにどの効果が現れるかを、よく理解しておこう。



●フェイの問題完全紹介

問 24 ★★★ "ぬすっトド"の習性(しゅうせい)を使え

通路のワナの手前で「トドのたて」を上に向かって投げる。"ぬすっトド"は「トドのたて」に向かっていくが、ひろわれる前に「ばしょがえのつえ」で場所替えをする。「トドのたて」をひろって再び装備。下の部屋へ向かい「ふきとばしのつえ」をひろって上の部屋へ戻る。水脈と柱のあるところで"ぬすっトド"と離れ、"ぬすっトド"に「ふきとばしのつえ」をふり、階段側へと吹き飛ばす。"ぬすっトド"と場所替えをする。

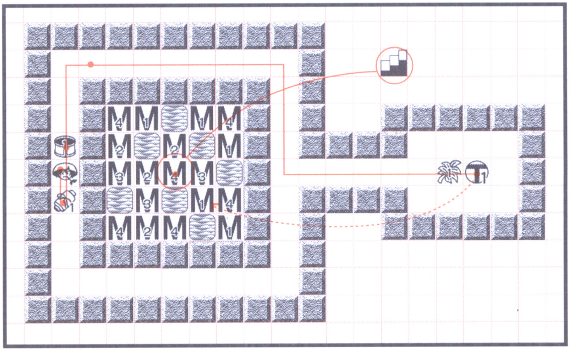


M :ぬすっトド
T1 :トラバサミのワナ
T2 :落とし穴のワナ
:めぐすりそう
1 :ばしょがえのつえ [2]
2 :ふきとばしのつえ [1]
:トドのたて

問 26 ★ 「えんとうのうでわ」の便利な使い方

「えんとうのうでわ」を装備し、壁のいちばん左上の場所からひとつ右にずれた位置から斜めに「ジェノサイドのまきもの」を投げる。「ジェノサイドのまきもの」の効果でモンスターは一斉(いっせい)に消滅(しょうめつ)する。このとき、モンスター全種類(ぜんしゅるい)に当たるように投げないと、全部消えてはくれないので注意。

後は「めぐすりそう」を飲んで、バネのワナを発見し、壁に囲まれた中へ飛べばよい。「ジェノサイドのまきもの」と「えんとうのうでわ」を組みあわせて使うのがポイント。

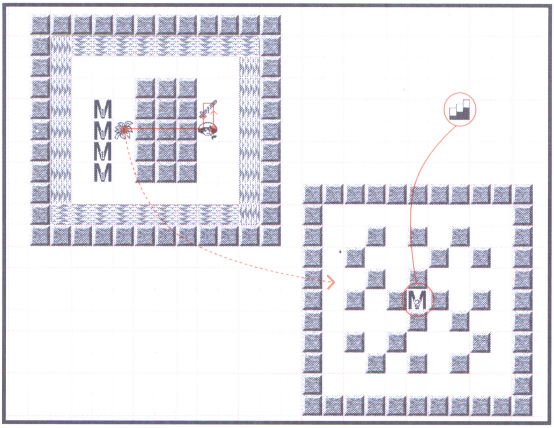


M1 :きめんむしゃ
M2 :アイアンヘッド
M3 :マスターチキン
M4 :とおせんりゅう
T1 :バネのワナ
:めぐすりそう
:えんとうのうでわ
1 :ジェノサイドのまきもの

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問 27 ★★★ 掘った壁の中は安全地帯なのだ！

「掘った壁の中にいれば、モンスターは攻撃目標を見失う」というのがテーマの問題。「つるはし」で壁を掘って、内部にとどまりしばらく時間稼ぎをする。近くにモンスターがいなくなったら「たかとびそう」をひろって飲み、右下の部屋へテレポートする。

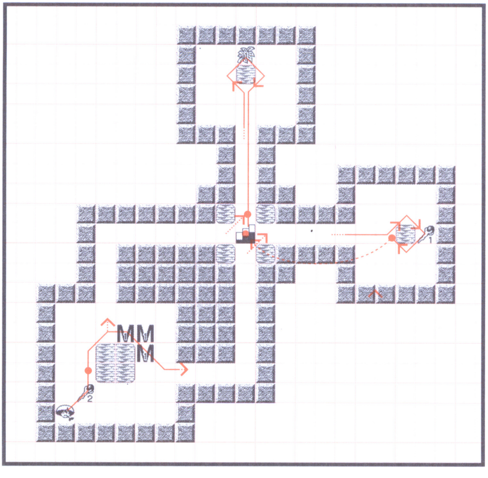


壁を掘って道を作り"オヤジせんしゃ"の攻撃を避けながら階段へと向かう。"オヤジせんしゃ"の攻撃パターンをよく理解しておこう。

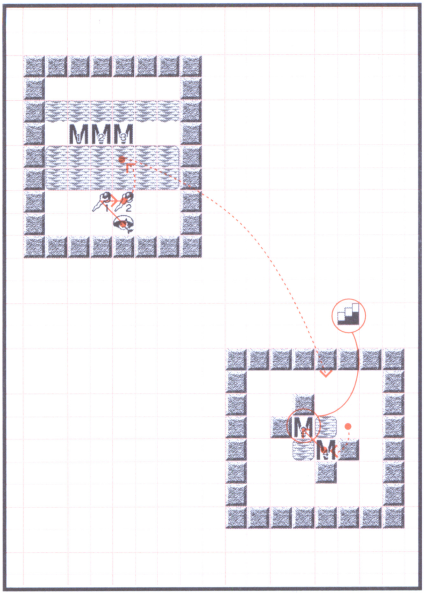
M :ギャザー
M :オヤジせんしゃ
:たかとびそう
:つるはし

問 28 ★ いちじしのぎをうまく使おう

"ギャザー"２匹を「いちじしのぎのつえ」で飛ばす。ここでＭＡＰ確認。階段の左か下に敵がいる場合。左なら下の通路から。下なら上の通路から中央へ。右の部屋へ行き、「ばしょがえのつえ」で階段の敵と場所替えをする。または上の部屋で「ドラゴンそう」をひろい、階段の一歩前で、残りの"ギャザー"に「いちじしのぎのつえ」を使う。さて、階段の右か上に敵がいる場合。階段の右に敵がいるときは上の部屋へ、上にいるときは右の部屋へ向かう。後は前と同じ方法でクリアする。



M :ギャザー
:ドラゴンそう
:ばしょがえのつえ [1]
:いちじしのぎのつえ [2]



問 29 ★★★ 水脈の上ではテレポートしてしまうのだ！

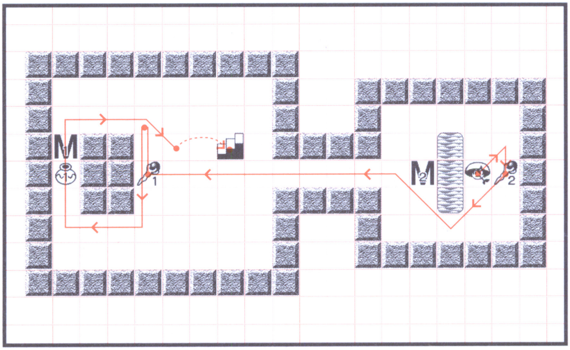
シレンが水脈の上にのったときにはテレポートしてしまう。
まず"パコレプキン"を「ふきとばしのつえ」で上に向けて吹き飛ばす。"パコレプキン"が水脈の上にきたときに場所がえをする。すると水脈の上に乗ったシレンは下の部屋へ自動的に飛んでいける。
"いやしウサギ"を吹き飛ばしてから"ギャザー"と場所替えをすればＯＫ。

M1:マムル
M2:ギャザー
M3:パコレプキン
M4:いやしウサギ
1:ふきとばしのつえ［3］
2:ばしょがえのつえ［3］

問 30 ★★★ ツボの中ならモンスターは場所替えしても起きださない

普通、かなしばりのモンスターに「ばしょがえのつえ」を使うと起きだしてしまうが「やりすごしのツボ」の中に入っていると、壺の中のままで起きださない。そのことを利用したのがこの問題。

まず"クロスボウヤー"に「いちじしのぎのつえ」をふる。左の部屋へいき「ばしょがえのつえ」と「やりすごしのツボ」をひろう。"クロスボウヤー"に「やりすごしのツボ」を投げてとじこめる。"クロスボウヤー"と場所替えをしてクリアだ。



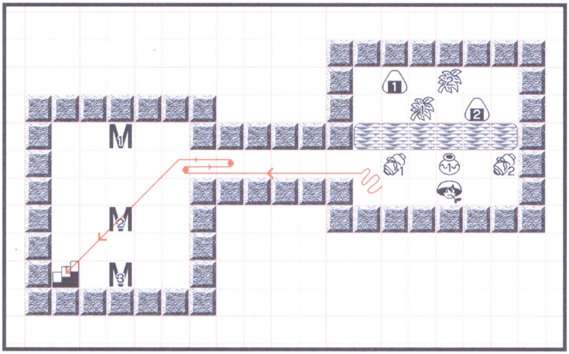
M1:ギャザー
M2:クロスボウヤー
:やりすごしのツボ［1］
1:ばしょがえのつえ［1］
2:いちじしのぎのつえ［1］

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問 31 ★★ 有効アイテムでモンスターを倒せ②

問3では特定のモンスターにダメージを与えるアイテムを使って、問題をクリアした。これもそれと同種の問題だ。

まず各アイテムをひろう。「トドのツボ」に「ツボぞうだいのまきもの」を使い、ツボの容量を増やしておく。水脈の上のアイテム二つを盗む。「すいだしのまきもの」でアイテムをツボから取りだす。残りのアイテムも盗んでおき、"にぎりもとじめ"には「くさったおにぎり」を"すすりムシ"には「どくけしそう」を"しのつかい"は「おとぎりそう」を使って倒す。

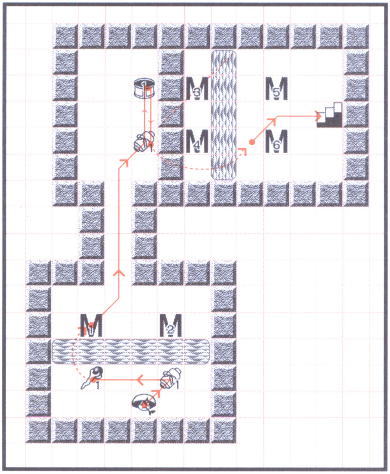


- M1 :にぎりもとじめ
- M2 :すすりムシ
- M3 :しのつかい
- 1 :おおきいおにぎり
- 2 :くさったおにぎり
- :おとぎりそう
- :どくけしそう
- :すいだしのまきもの
- :トドのツボ [1]
- :つぼぞうだいのまきもの

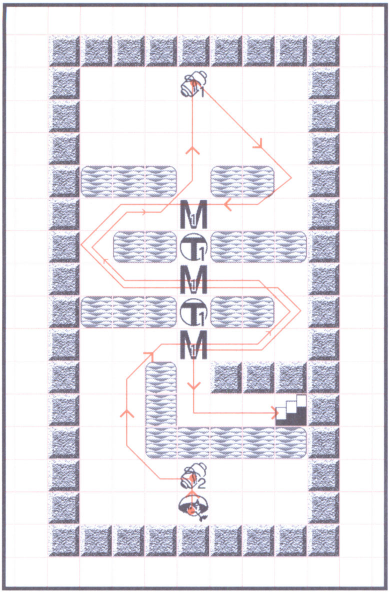
問 33 ★★ 「えんとうのうでわ」に壁は関係なし！

"ギャザー"か"タウロス"のどちらかに「ジェノサイドのまきもの」を投げて当てる。残ったモンスターに「ばしょがえのつえ」をふる。

上の部屋へ向かい「えんとうのうでわ」を装備、"きめんむしゃ"か"しのつかい"のいずれかだけに「ジェノサイドのまきもの」を投げて当てる。いちばん右端にいるモンスターに当たるように「ばしょがえのつえ」を投げて、場所替えをする。



- M1 :ギャザー
- M2 :タウロス
- M3 :きめんむしゃ
- M4 :しのつかい
- M5 :じごくのししゃ
- M6 :はんにゃむしゃ
- :ジェノサイドのまきもの
- :えんとうのうでわ
- :ばしょがえのつえ [1]



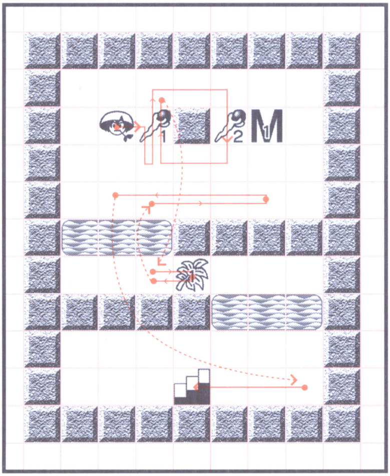
問 34 ★ ねんねんころりよおころりよ！

2の「バクスイのまきもの」をひろって読む。部屋の上に向かい、1の「バクスイのまきもの」をひろって読む。そのまま下に向かい階段を上がる。

巻物はひろったらすぐに読み"きめんむしゃ"が眠っている間の移動は、最短距離を通過すること。水脈の角は斜め移動で通過。そうしないと巻物の効果がきれ、目覚めて倍速になった"きめんむしゃ"に、追いつかれてやられてしまうのだ。

M：きめんむしゃ
T：トラバサミのワナ
1 2：バクスイのまきもの

問 35 ★★★ 斜めに吹き飛ばすのがポイントなのだ！

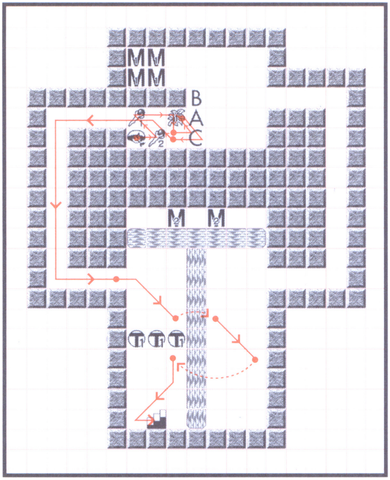


まず"ギャザー"を「ふきとばしのつえ」で、下の水脈と壁に囲まれた場所へ真下に吹き飛ばす。「ばしょがえのつえ」で"ギャザー"と場所替えをし、「どくそう」をひろい"ギャザー"に当てておく。再び"ギャザー"と場所替えをする。左斜め上から、"ギャザー"が「どくそう」が落ちていた位置にきたときに「ふきとばしのつえ」で右斜め下に吹き飛ばす。すぐに「ばしょがえのつえ」で場所替えをすればＯＫ！

M：ギャザー
1：ばしょがえのつえ［3］
2：ふきとばしのつえ［2］
：どくそう

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問 36 ★★★ 壁を作って"しのつかい"の侵入(しんにゅう)を防げ！



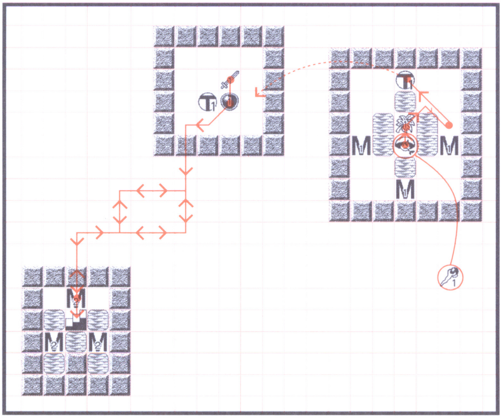
「かなしばりのつえ」で"しのつかい"をそれぞれ座標(ざひょう)A、B、Cに金縛りさせておく。こうして壁を作っておくことで、残った"しのつかい"が左側にこないようにして、下の部屋に誘い出すのだ。

　左側の通路から下の部屋へ向かい、入り口のところで"しのつかい"が右側の通路から下の部屋へくるのをまつ。"クロスボウヤー"と直線上にならばないように下へ進む。"しのつかい"と場所替えをして落とし穴のワナを避けながら階段へ向かう。斜め移動を使いこなせば"クロスボウヤー"はこわくない。

- M :しのつかい
- M2 :クロスボウヤー
- T1 :落とし穴のワナ
- :めぐすりそう
- :かなしばりのつえ ［3］
- :ばしょがえのつえ ［2］

問 37 ★★ つるはしを使って、ループ通路(つうろ)をつくれ！

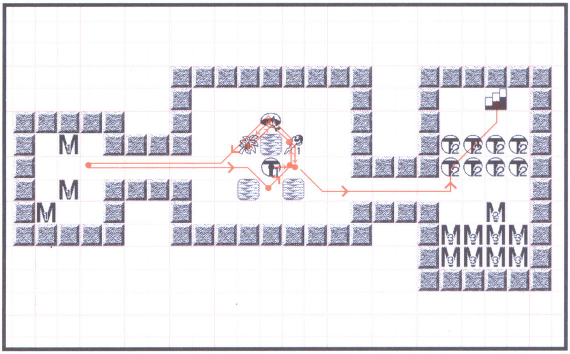
シレンの足元には「いちじしのぎのつえ」が落ちている。これをひろって、移動して攻撃をさけながら"ヤミウッチー"に一体ずつふって飛ばす。自分はバネのワナで左上の部屋に飛ぶ。「つるはし」と「てっこうのたて」を装備して、壁を掘って通路を作る。ここでのポイントは、通路をループ状にしておくことだ。"モラビー"を1匹倒し、階段上の"ヤミウッチー"を起こしたら、あとは自分で掘ったループをうまく使って、楽に階段までたどり着けるはず。



- M :ヤミウッチー
- M2 :モラビー
- T1 :バネのワナ
- :いちじしのぎのつえ ［3］
- :めぐすりそう
- :つるはし＋6
- :てっこうのたて

問 40 ★★★ 召喚(しょうかん)スイッチのワナで己(おのれ)をきたえあげろ！

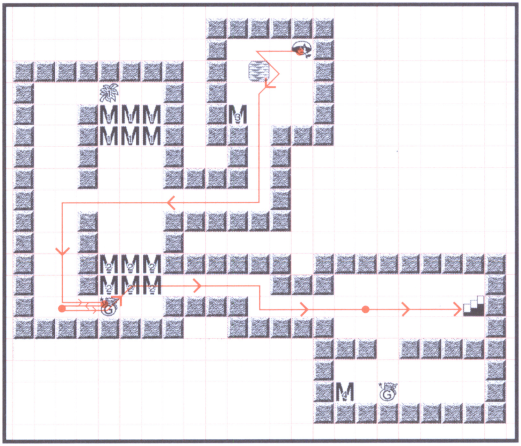
「かなしばりのつえ」をひろい、左の部屋へ向かう。"モラビー"を連れてきて、召喚スイッチのワナの周りで金縛りにする。召喚スイッチのワナをふみ、発生したモンスターを倒す。これを何回かくりかえし、シレンのレベルを上げる。右の部屋へ向かい、途中で毒矢(どくや)のワナをふんでも気にせずにそのまま階段へ向かう。毒矢に耐(た)えられるまで、ＨＰをアップさせることがこの問題のポイントだ。



M :モラビー
M2 :ギャザー
M3 :ヤミウッチー
T1 :召喚スイッチのワナ
T2 :毒矢のワナ
:めぐすりそう
:かなしばりのつえ [3]

問 41 ★★ モンスターの行列で壁を作ってしまおう！

水脈の周りでまわり"ギャザー"を連れて、左の部屋へ向かう。"ガマラ"と"ぬすっトド"が中央によってくるが、かまわずに左へ突き進む。下のギタン袋を拾い、壁の左側に移ると、"ガマラ"が隊列(たいれつ)をつくってシレンを追ってくる。そのまま従えて、右下の部屋へ連れていこう。右下の部屋に入ると"ガマラ"はギタン袋を目指す。壁と壁のすき間に"ガマラ"が入りこんだら、階段へ向かおう。

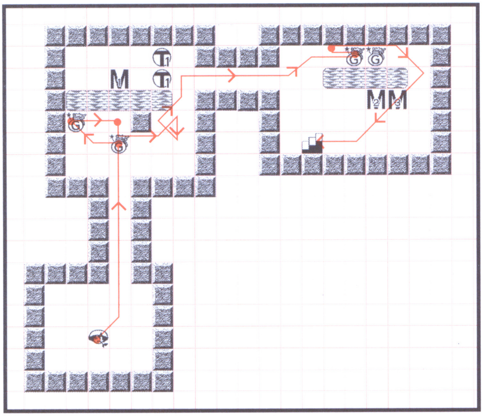


M :ガマラ
M2 :ぬすっトド
M3 :ギャザー
M4 :しのつかい
:ギタン袋
:ざっそう

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問 43 ★★★★ "ガマラ"をついてこさせるには、どうしたら？

上の部屋へ向かい２つの「ギタン袋」を下の通路へ投げてしまう。こうすれば"ガマラ"がシレンの後をついてくるようになる。"ガマラ"を連れて右の部屋へと向かう。"ガマラ"は「ギタン袋」へ向かう。ここでもシレンはギタン袋を拾わないように。ガマラを倒し、落とした「ギタン袋」を"ギャザー"か"アイアンヘッド"に投げて倒す。残った方のモンスターをかわして階段へと向かう。

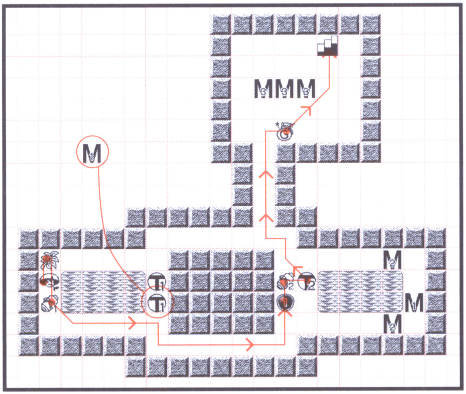


- M :ガマラ
- M2 :ギャザー
- M3 :アイアンヘッド
- T1 :落とし穴のワナ
- G :ギタン袋

問 44 ★★★ 「大型地雷のワナ」でモンスターを倒せ！

「めぐすりそう」をひろってから「バクスイのまきもの」をひろい、読む。下の通路を通って右の部屋へ向かい、「ひろえずのまきもの」と「じらいナバリのたて」をひろい盾を装備する。モンスター３匹を大型地雷のワナを使って倒す。ポイントは"しのつかい"を水脈の下の道を通らせること。

さて、「ひろえずのまきもの」を読んで、上の部屋へ向かおう。「ギタン袋」を"ばくだんウニ"に投げ当てると"ばくだんウニ"のＨＰが一桁になり爆発。残りの"ばくだんウニ"も誘爆してしまうのだ。

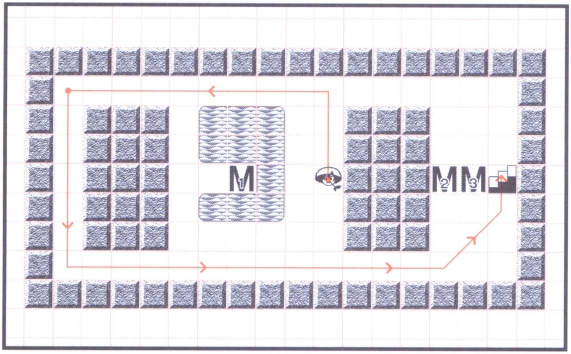


- M :しのつかい
- G :ギタン袋
- M2 :ギャザー
- M3 :ばくだんウニ
- T1 :落とし穴のワナ
- T2 :大型地雷のワナ
- :めぐすりそう
- :バクスイのまきもの
- 2 :ひろえずのまきもの
- 1 :じらいナバリのたて

問 46 ★★★ 敵の特殊攻撃を利用してクリアせよ！

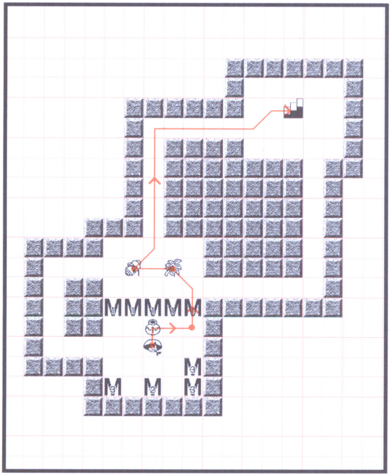
まず上から部屋の左壁まで進む。ここで、"ぬすっトド"、"おばけダイコン"、"しのつかい"の順に一列に並んでいるはずだ。"おばけダイコン"がシレンを狙って「どくそう」を投げてくるので、これが"ぬすっトド"に当たるまで、空振りをしてまつ。「どくそう」が当たり"ぬすっトド"の速度が遅くなったら、そのまま下から階段へと向かう。

敵の特殊攻撃で、敵の速度を落とす。「毒をもって毒を制す」って感じだね。



M1：ぬすっトド
M2：おばけダイコン
M3：しのつかい

問 48 ★★★ かさタヌキの正体をあばいてしまえ



「トドのツボ」をひろい、アイテムに化けている"かさタヌキ"のいずれか１つを盗み通り道をつくる。

「あかりのまきもの」をひろって読むと、化けていた"かさタヌキ"の正体がバレるので、それを利用して、モンスターたちをさえぎる壁にしよう。"かさタヌキ"がアイテムのままだと壁の役目を果たさないぞ。

あとは、上の通路から階段のある部屋へと向かう。

"かさタヌキ"の習性を利用した問題なのだ。

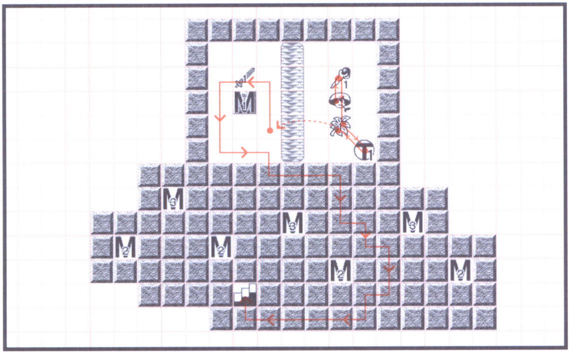
M1：かさタヌキ
M2：しのつかい
M3：デブーチョ
：めぐすりそう
：トドのツボ [2]
：あかりのまきもの

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問49 ★★ 壁に埋まっているといって油断するな！

「ばしょがえのつえ」をひろい、警報スイッチのワナをふむ。すると壁に埋まっている"マムル"は起きだして、壁からでてくる。"マムル"と場所替えして、「つるはし」を手に入れる。残りのモンスターを避けながら、壁を掘って階段へと向かう。

モンスターの縦横四方向の隣りを、掘ってはいけない。モンスターが壁からでてきてシレンに襲いかかってくるぞ！

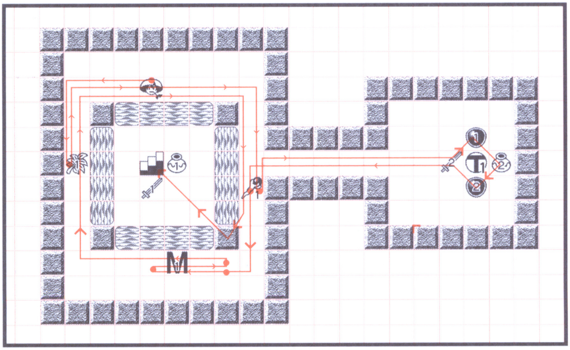


- M1 マムル
- M2 しのつかい
- M3 :グレートチキン
- T1 :警報スイッチのワナ
- :ばしょがえのつえ［1］
- :つるはし
- :めぐすりそう

問50 ★★ 「トドのツボ」で1つだけ盗むと……

"ギャザー"に「いちじしのぎのつえ」をふって階段に飛ばす。右の部屋でアイテムを拾い、再び戻る。「トドのツボ」で水脈の中の「つるはし」を拾う。こんどは「トドのツボ」を空押しして[0]にする。ツボを割って、「つるはし」で柱を1箇所こわす。あとは、水脈の外から、適当なアイテムを投げて"ギャザー"を起こし、おびきだして、後ろにつけたまま階段へ。

この他に、「ごうせいのツボ」を使う解法などもあるぞ。試してみよう。



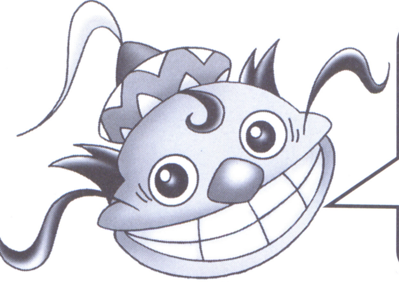
- M1 :ギャザー
- T1 :地雷のワナ
- :ごうせいのツボ[4]
- :トドのツボ［2］
- :めぐすりそう
- :いちじしのぎのつえ［1］
- :つるはし+1
- :カタナ+1
- ① :てっこうのたて+5
- ② :じゅうそうのたて

フェイの問題ヒント集

問51〜問100

いよいよフェイの問題も後半戦。これまでよりも、さらにパワーアップされた難問奇問がシレンを待ちうけているぞ！

問	難易度	ヒント
51	★★	「ふういんのつえ」でクロスボウヤーとみのせんにんの特殊攻撃を封じるアル ▶くわしくはP122を
52	★★	敵の特性「潜り込み」を利用してワナを避けろ！2匹が必ずぴったりついてくるように歩くアルヨ
53	★★	壁のすき間から攻撃でき、ゴースト系の敵に効果があるように合成を…。最後の部屋はバクスイするアル
54	★★★★	そのままでは、かさタヌキには乗れないアル。考え方は問52と同じアルネ ▶くわしくはP122を
55	★★	ぬすっトドは、部屋に最後に落ちたアイテムに向かって進むアル ▶くわしくはP123を
56	★★	転んでも、アイテムや罠があるところには、アイテムをばらまかないアルヨ ▶くわしくはP123を
57	★★	シレンが水脈の上にいるときは、モンスターは攻撃目標を見失うアル ▶くわしくはP124を
58	★★★	まず、敵をチキンに変えて攻撃を防ぎ、次はぬすっトドでデブータを囲み、石投げを防ぐアルヨ
59	★★★	「えんとうのうでわ」を装備して、遠投ワザを使うアル ▶くわしくはP124を
60	★★	呪われたアイテムをつけかえるためには、セルアーマーをまず倒すアルヨ
61	★★	まずは、すぐ「たかとびそう」で飛ぶアルネ。あとで戻って、水脈の中にある杖をなんとか取るアルヨ
62	★★	「おおべやのまきもの」を取り返すには、「ざっそう」をひろっておかないと消えてしまうアルヨ
63	★★	下のギャザーに「どくそう」を投げるのがカギアルネ。つねに、ギャザーでしのつかいを抑えるアル
64	★★★	いやしウサギをギャザーの両端にテレポートさせ、固定させることが大切アル
65	★★	ゲイズの妖術から守るため、壺に「やくそう」を入れること。ワナで転んでアイテムを落とすと、トドが来てしまうので、壁に向かって転ぶようにするアル。しにがみは「やくそう」で倒すアルヨ。
66	★★★★	お金は投げ、場所替えはアイアンヘッドと。トドを階段側に連れてきておいて、杖を上に投げ落とすアル
67	★★	またまたいやしウサギをうまくテレポートさせて場所替えするアル ▶くわしくはP124を
68	★★★	クロスボウヤーの矢をうまく避けること。通路に入れば狙わないアルヨ ▶くわしくはP125を
69	★★★	デブータとの距離は、つねに2マス空けないと石投げされる。上の部屋の回り方を考えるアルネ
70	★★	一度、かすみせんにんを右の部屋に吹き飛ばすアルネ。「やまびこのたて」を装備すれば安心アル
71	★★★★	どうくつマムルを2匹倒せば、レベルが上がって、デブーチョの石投げ攻撃だって耐えられるアルネ
72	★★	「どくそう」を、どの敵に投げ当てるかを考えるアル
73	★★★	とおせんりゅうの潜りぐせを利用しないとダメアル。「しあわせそう」は自分がのむとは限らないアルヨ
74	★★	まともに攻撃しても倒せない敵でも、なんとか間接的に倒す方法はあるアル

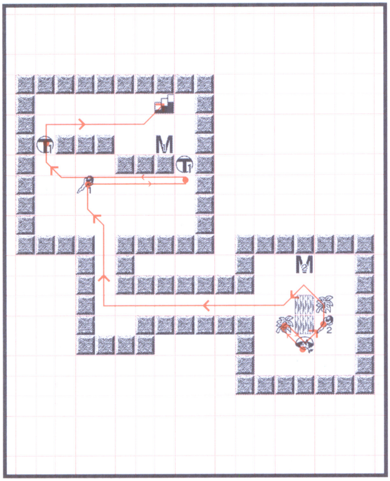


これからの50問は、上級者用問題ばかりを選りすぐったアル。解答には「このアイテムに、こんな意外な使い方が？」など驚くべき解法がギッシリつまっているアル。心してかからないと、全問クリアは不可能アルヨ！

問	難易度	ヒント
75	★★★	「つうかのうでわ」を水脈の上で外すとどうなるか。それがこの問題の解法アル ▶くわしくはＰ125を
76	★★★	思わず剣を投げたくなるけれど……ぬすっトドの習性を利用するにはどうすればいいアルカ？
77	★★★★	にぎりおやかたの弱点はなんだったアルかね？　3匹いるから、おにぎりが3つ必要アルヨ
78	★★	コドモせんしゃがちびタンクにレベルアップすると、銀の矢をうたれてしまうので……
79	★★	「やりすごしのツボ」に入っている敵と場所替えするのがとっても安全アルネ。▶くわしくはＰ126を
80	★★	ぬすっトドにねらわせるアイテムを、操作することが大切アルネ
81	★★	「こまったときのまきもの」は、2匹以上のモンスターと隣り合わないと、敵の動きを止めなかったアルネ
82	★★	本来、ダンジョンの奥で出るカラスてんぐ。レベル1のシレンがうつ矢ではダメージを与えられないアル
83	★★★★	「こまったときのまきもの」をどうするために読むかがポイント。効果には優先順位があったアルヨ
84	★★★	ぬすっトドをうまく誘導するのが、この問題では大切アル ▶くわしくはＰ126を
85	★★★★	「いちじしのぎのつえ」を使った後で、敵が出現した場所により使う通路が変わるアル
86	★★	MAPもよく見て、杖の使いどころを間違えないように注意するアルネ
87	★★	草がたくさんあるから、使う相手をよく考えて投げるアルネ
88	★★★	ぬすっトドはアイテムを盗んだ後、シレンから逃げようとするアルネ ▶くわしくはＰ127を
89	★★★★★	「いたみわけのつえ」と大型地雷のワナの組み合わせが、この問題のポイントアルネ
90	★★★★	きりせんにんをレベルアップさせて、特殊攻撃を逆に利用すると、シレンのレベルもあがるアル
91	★★★★	身代わりモンスターを作らないといけないアルネ
92	★★★	ギタンを消滅させる方法を考えるアル ▶くわしくはＰ127を
93	★★★	持てるアイテムは限度がある。それ以上のアイテムを消滅させる方法を考えるアルネ
94	★★★★	壊した壁の場所がポイントになるアルネ。ヘビを全滅させてはいけないアルヨ。▶くわしくはＰ128を
95	★★★	「ドラゴンそう」は、オヤジせんしゃに使っちゃだめアルヨ
96	★★★★	手順がいろいろ大変アルが、各種の壺の使い方をよく考えるアル ▶くわしくはＰ128を
97	★★★★	わざとアイテムを落として、ぬすっトドをワナの手前に誘うアル
98	★★★★★	ドラゴンヘッドの特殊移動をうまく利用するアル。歩き方に気を付けるアルヨ。
99	★★★	ぬすっトドといやしウサギをテレポートさせないことが重要アルネ
100	★★	「ぶんれつのツボ」と「すいだしのまきもの」を使うと、すごいことができるアルヨ

※問1〜50までのヒントはP100に

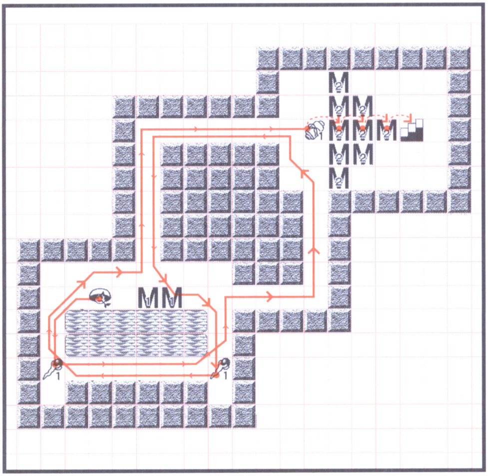
問 51 ★★ まず最初に、特殊攻撃を封じておこう！



「すいみんそう」をひろい、「ふういんのつえ」を"クロスボウヤー"に使って矢の攻撃を封じる。部屋からでて、通路あたりで、「すいみんそう」を"クロスボウヤー"に投げ当てる("クロスボウヤー"は数ターン後に起きるが、シレンを見失って、ついてこれない。)
"みのせんにん"と直線上に並んだら、「ふういんのつえ」を使い、特殊能力を封じ込める。途中トラバサミのワナにひっかかったとき"みのせんにん"に追いつかれないように「ふきとばしのつえ」で吹きとばす。

M :みのせんにん
M :クロスボウヤー
T :トラバサミのワナ
:ふきとばしのつえ [2]
:ふういんのつえ [2]
:めぐすりそう
:すいみんそう

問 54 ★★★★ "ドラゴンヘッド"はタヌキに乗れる



「ばしょがえのつえ」を2つひろう。(まず左の杖を拾う。右の杖は拾わずに、そのまま部屋の右上の出口を出る。上の入り口から再び部屋に戻り、右の杖を拾って1ターン待ち、"ドラゴンヘッド"が特殊移動でまわりこんだら、水脈と壁のすき間を通って、上の出口から出るとうまくいく)。
2匹を連れて右の部屋へ行き、巻物が置いてある所で1ターン待つ。(1匹が正面に回りこむので)回りこんだ敵と場所替えを4回繰り返して階段へ向かう。「あかりのまきもの」は読まないこと。

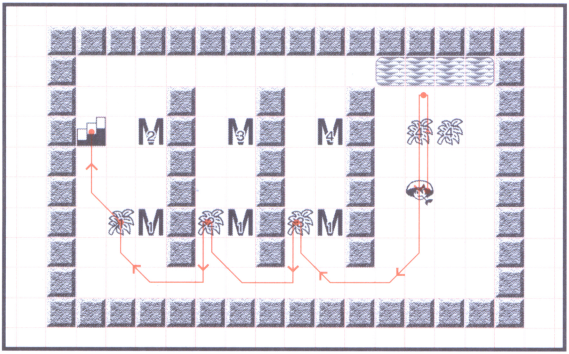
M :ドラゴンヘッド
M :かさタヌキ
:あかりのまきもの
:ばしょがえのつえ[1]

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問55 ★★ 有効アイテムで強敵モンスターを倒せ！

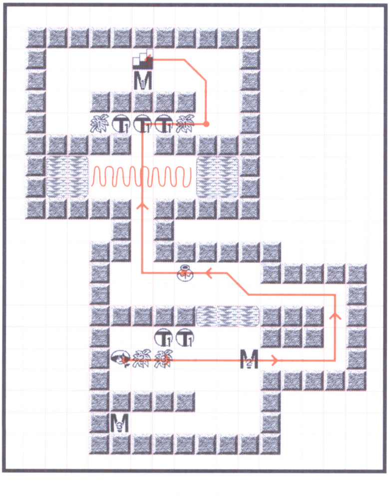
「ざっそう」を２つとも上向きに投げ、一度部屋の上部分へ寄る。すると"ぬすっトド"は、最後に落ちたアイテムを盗もうと「ざっそう」に向かって進み、一斉に上へ移動する。"ぬすっトド"に、できるだけ上の方で他のモンスターをブロックさせるのがポイント。

後は落ちているアイテムをひろい、「どくけしそう」で"すすりムシ"を倒し、「おとぎりそう」で"セルアーマー"を、「ドラゴンそう」で"ギャザー"を倒す。



- M1：ぬすっトド
- M2：ギャザー
- M3：セルアーマー
- M4：すすりムシ
- 草1：ドラゴンそう
- 草2：おとぎりそう
- 草3：どくけしそう
- 草4：ざっそう

問56 ★★ アイテムをばらまかずに！



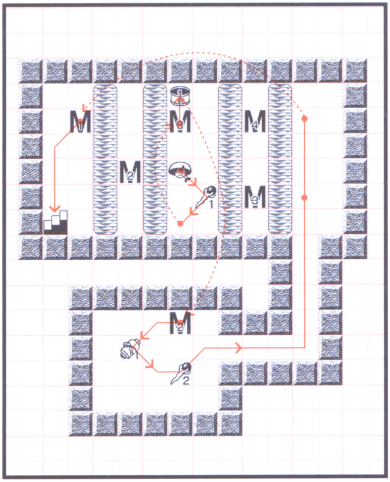
「めぐすりそう」、「ドラゴンそう」をひろい、"ぬすっトド"をかわして通路へ。「やりすごしのツボ」をひろい、"ギガヘッド"に投げて閉じこめる。

上の部屋へ向かって、"クロスボウヤー"に地面に矢をしきつめさせる。

壁の向こう側に矢が落ちているので転んでも向こう側にアイテムをまかずにすむ。右か左に「ドラゴンそう」を転んでまいたら、再びひろって"クロスボウヤー"を倒そう。

- M1：クロスボウヤー
- M2：ぬすっトド
- M3：ギガヘッド
- T1：転び石のワナ
- 草：ざっそう
- ツボ：やりすごしのツボ［1］
- 草：めぐすりそう
- 草：ドラゴンそう

問 59 ★★★ 列の最後の敵と場所替えする方法

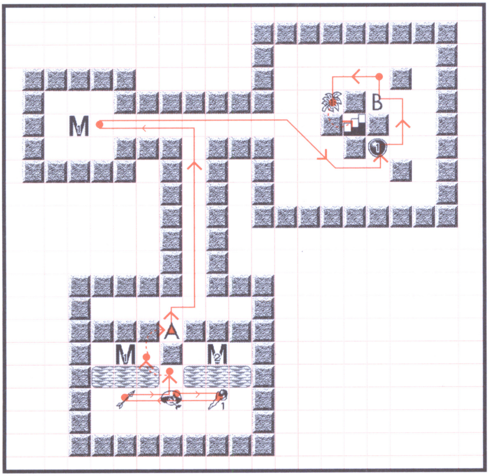


「ばしょがえのつえ」を拾い、"アイアンヘッド"と場所替えをする。「えんとうのうでわ」をひろってはめる。下の部屋の"ギャザー"に「ばしょがえのつえ」を投げて、場所替えをする。「ジェノサイドのまきもの」と「ばしょがえのつえ」をひろう。

再び上の部屋へ戻り、"アイアンヘッド"と"ギャザー"が横に並んだら、「ジェノサイドのまきもの」を投げる(すると"デブーチョ"と"タウロス"が残る)。、"タウロス"越しに、"デブーチョ"めがけて「ばしょがえのつえ」を投げる。最終的に"デブーチョ"と場所替えすることになるので、階段へ向かう。

M1:デブーチョ
M2:ギャザー
M3:アイアンヘッド
M4:タウロス
1:ばしょがえのつえ［1］
2:ばしょがえのつえ［4］
1:ジェノサイドのまきもの
:えんとうのうでわ

問 67 ★★ "いやしウサギ"をテレポートさせろ！



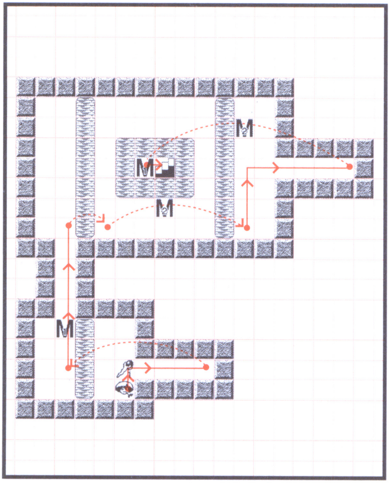
"カラカイおさる"に矢を撃ち、回復呪文でのテレポート先を利用して、"いやしウサギ"を、Aの位置にテレポートさせる。

2匹と場所替えをする。左の部屋へ一回入り、"カラカイおさる"を連れて右の部屋へ向かう。盾をひろい装備する。Bに"カラカイおさる"を誘導し叩く。(このとき倒してはいけない)。"いやしウサギ"が階段の上にテレポートしたら、戦うのをやめ、"いやしウサギ"と場所替えをする。

M1:カラカイおさる
M2:いやしウサギ
:きのや 20本
:ドラゴンそう
1:てっこうのたて+8
1:ばしょがえのつえ［2］

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問 68 ★★★ "クロスボウヤー"の弱点をつけ！

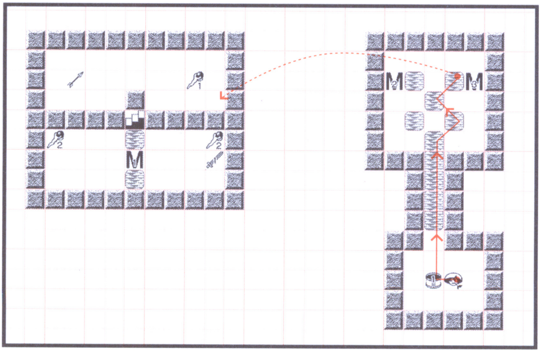


「ばしょがえのつえ」をひろい、右の通路へ入り、通路から"クロスボウヤー"と場所替えをする。通路にいれば"クロスボウヤー"は、矢を撃って遠隔攻撃してこない。上の部屋へ進んで、まず、横の"モラビー"と、次に右端の"モラビー"と場所替えをして、"モラビー"を盾にしながら右側の通路へ入る。通路奥から"クロスボウヤー"と場所替えをし、階段を上がる。
常に"クロスボウヤー"の矢の射程に入らないように気をつけることだ。

M1:クロスボウヤー
M2:モラビー
ばしょがえのつえ [4]

問 75 ★★★ 腕輪をはずしてテレポートしよう！

「つうかのうでわ」をはめ、上の部屋へ。水脈の上を歩き、"いやしウサギ"だけ起こす。腕輪を外してテレポートする。後はテレポート先によって解き方が分かれる。部屋の上側の場合、"ギャザー"に「きのや」を撃つ。"いやしウサギ"がテレポートしてくるので、階段の上にきたときに、場所替えする。下側の場合、「いちじしのぎのつえ」を"ギャザー"に振り、「ヨウトウかまいたち」で攻撃。"いやしウサギ"にも杖を振り、固め、"ギャザー"を攻撃し倒す。

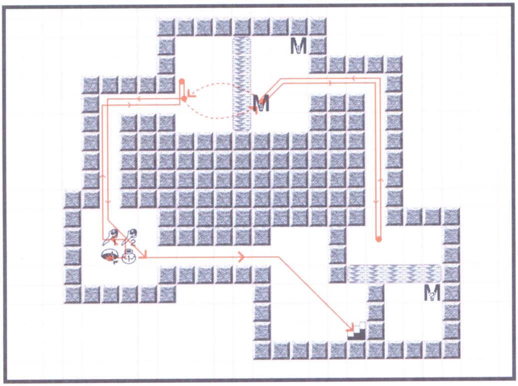


M1:ギャザー
M2:デブーチョ
M3:いやしウサギ
:きのや　15本
:ばしょがえのつえ [1]
:いちじしのぎのつえ [1]
:ヨウトウかまいたち+5
:つうかのうでわ

問 79 ★★ 同じようでも大きな違いが…

敵と場所替えをした直後、やりすごし状態の敵は動きださないのに対し、金縛り状態の敵では動きだしてしまう。この違いをよく理解しておかないと、この問題はクリアできない。

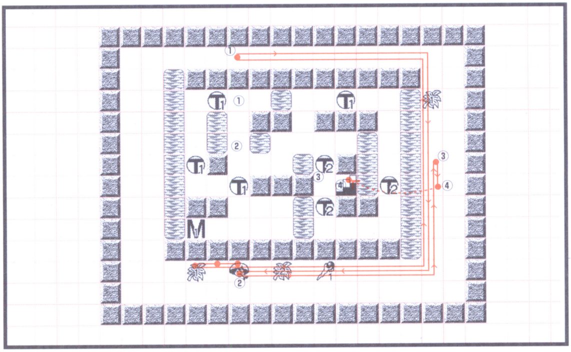
上の部屋へ行き、"クロスボウヤー"に「やりすごしのツボ」を投げて当てる。もう一匹には「かなしばりのつえ」を振る。ツボのほうと場所替えをして右下の部屋へいく。"ちびタンク"に「かなしばりのつえ」を振る。上の部屋へ戻り、再びツボと場所替えをし、下の部屋へ行けばクリア。



M：クロスボウヤー
M2：ちびタンク
1：かなしばりのつえ [2]
2：ばしょがえのつえ [2]
やりすごしのツボ[2]

問 84 ★★★ トドさんこちら、手の鳴る方へ！

ＭＡＰをよく見ながら、迷路中の"ぬすっトド"をうまく操作し、階段付近まで誘導する問題。　最終的には「ばしょがえのつえ」で場所を入れ替わるわけだが、シレンはマップの中心部に入る必要はなく、外周だけで"ぬすっトド"をじゅうぶんに誘導できる。また、かならずしも"ぬすっトド"を階段の上に乗せなければいけないわけではなく、シレンがワナにかからずに階段までたどりつける場所に誘導すればいいので、いくつか解法がある。

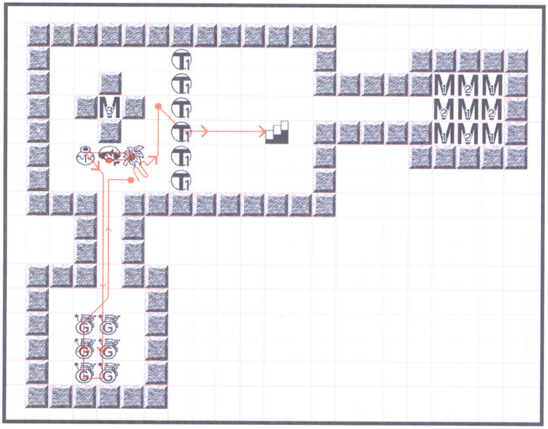


M：ぬすっトド
1：ばしょがえのつえ [1]
ざっそう
めぐすりそう
T1：落とし穴のワナ
T2：バネのワナ

／シレン　／柱　／水脈　／階段　●／ポイント

問 88 ★★★ わざとアイテムを盗ませてみよう

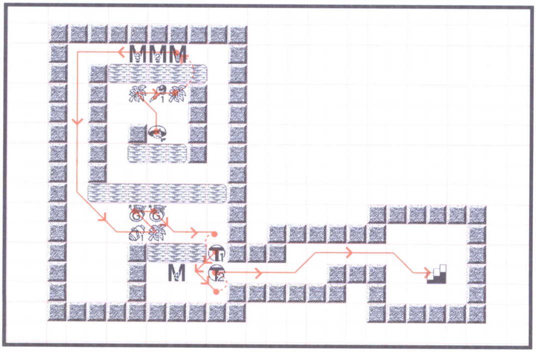
「ほぞんのツボ」をひろい、下の部屋へ向かい、「ギタン袋」をすべて「ほぞんのツボ」の中に入れ、上の部屋へ戻る。「ほぞんのツボ」を、"ぬすっトド"の周りの柱のいずれかに投げて割る。すると"ぬすっトド"の下に「ギタン袋」の１つが落ち、"ぬすっトド"は盗んでテレポートする。"ぬすっトド"を右の通路へ追い込み、栓にして階段へ向かう。"ぬすっトド"に壺を投げ当てると、盗まなくなるから注意。



M:しのつかい
M2:グレートチキン
M3:ぬすっトド
:ギタン袋
T1:警報スイッチのワナ
:ほぞんのツボ［6］
:めぐすりそう

問 92 ★★★ ガマラにお金をねらわせないように！

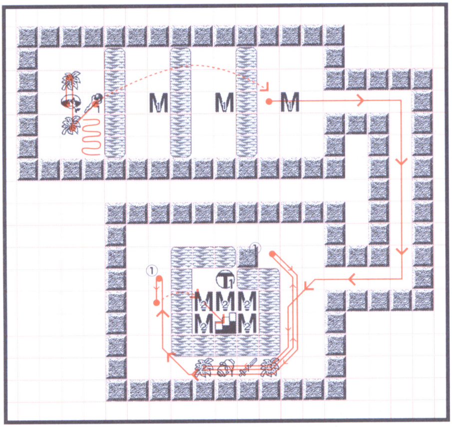
「ドラゴンそう」で"ギャザー"と"しのつかい"を倒そう。残った"チタンアーマー"とは、場所替えして、渦巻き状の地形に閉じこめる。下へ移動すると、"ガマラ"がギタン袋を狙っているはず。ワナの上に誘導するためにも、ギタン袋は消滅させたい。ギタン袋はひろわず、水脈越しに"チタンアーマー"に投げつけること。あとは、"ガマラ"をワナの上にうまく誘導して場所替え。T２のワナを踏まずに、もう一度下から場所替えして、階段へ。



M:ギャザー
M2:しのつかい
M3:チタンアーマー
M4:ガマラ
T1 T2:落とし穴のワナ
:ドラゴンそう
:ばしょがえのつえ[3]
:めぐすりそう
:ひろえずのまきもの
:ギタン袋

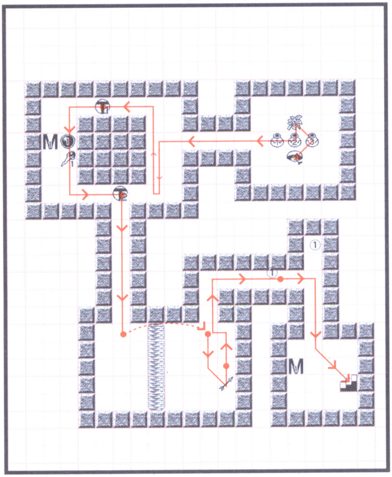
問 94 ★★★★ 通路には真空斬りの効果はとどかない！

「どくそう」を手前側の"カラカイおさる"２匹にそれぞれ投げ、動きを遅くする。一番出口に近いおさると場所替えをし、上の部屋から脱出。下の部屋に入ったら、アイテムを拾って柱の近くへ…。「すばやさのたね」を飲んで、「つるはし」で柱を壊す。倍速を利用して下に回り込み、一匹柱の位置に誘い、「しんくうぎりのまきもの」を読もう。柱があった場所は、壊しても通路と同じことだから、その位置にいたヘビは巻物の効果が及ばず、生き残る。このヘビと場所替えをして、階段を目指そう。



- M :カラカイおさる
- M :にらみヘビ
- T :落とし穴のワナ
- :どくそう
- :すばやさのたね
- :めぐすりそう
- :しんくうぎりのまきもの
- :ばしょがえのつえ [2]
- :つるはし

問 96 ★★★★ いろいろなツボを使い分けよう！



アイテムをひろい左へ向かう。まず柱の下側にでて、敵を間隔をあけたまま誘う。柱の上の回転板で混乱したら、「せなかのツボ」を押す。「トドのたて」をひろい装備。杖もひろう。トラバサミにかかったら、「トドのツボ」を上に向かって割り、進路をふさぐ"ぬすっトド"を倒す。
左下の部屋に入ったら、「まもののルツボ」を右へ投げて割り、敵を１匹発生させ、場所替えをする。「ぎんのや」をひろって、右の部屋の"ギャザー"に撃って起こす。"ギャザー"が通路の行き止まりに行っているうちに、下へ降りて階段へ行こう。

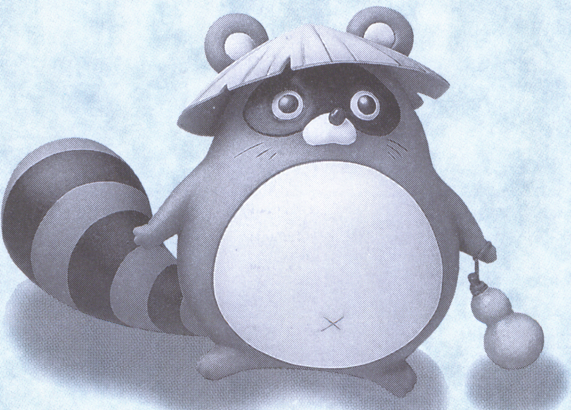
- M :ギャザー
- T :回転板のワナ
- T :トラバサミのワナ
- :ぎんのや１本
- :トドのツボ [3]
- :まもののルツボ[1]
- :せなかのツボ [1]
- :めぐすりそう
- :トドのたて
- :ばしょがえのつえ [0]

／シレン ／柱 ／水脈 ／階段 ／ポイント

秘伝の六

風来のシレンGB資料集

モンスターデータ一覧
ワナデータ一覧
アイテムデータ一覧
壺・杖識別表／価格表



ここでは、ゲームに登場するすべてのモンスター、ワナ、そしてアイテムのデータを紹介しよう。さらに、必ず役に立つ杖と壺の識別表と価格表も付けた。これらを、どう使いこなすかはキミ次第。がんばれよ！

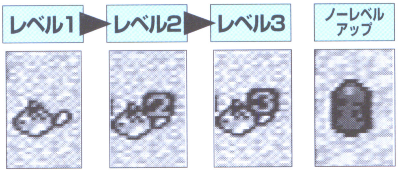
モンスターデータ一覧

PERFECT DATA/MONSTERS

GB版「風来のシレン」に登場するモンスターデータを完全収録。HPやEXP（経験値）、そのモンスターの特徴や特殊能力など、戦う前に知っておきたい情報を、もれなく紹介していこう。

□GB版ならではのレベル表記

ＳＦＣ版では、色分けであらわしていたモンスターのレベル表示は、ＧＢ版では、右のような表示方法になっている。レベルの違いがひと目でわかる、数字の点滅を見逃さないようにしよう。



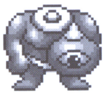
表の見方

LIST OF VIEW

❶ アイアンヘッド系

❷ 攻撃力、防御力ともに高い一つ目モンスター。頭突きは強烈だ！

❸



❹	❺	❻	❼ H P	❽ EXP
レベル1	アイアンヘッド	特殊攻撃をしてこないモンスター。そのかわり、かなり高い攻撃力を持っているから要注意。	60	400
レベル2	チェインヘッド	通常の攻撃だけを行う。一つ目のモンスターだから、「ひとつめゴロシ」での攻撃が効く。	70	1200
レベル3	ギガヘッド	攻撃力、ＨＰともに非常に高いので、遠くからの攻撃をおすすめする。ぼやぼやしてると頭突きでやられるぞ！	100	2000

❶ そのモンスターが属している系統をあらわしています。

❷ モンスターの、系統ごとの特徴を、一言で言うと……。

❸ モンスターのイラストです。

❹ レベル１～３に変化、もしくはノーレベルアップのいずれかです。

❺ モンスターの名称です。

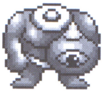
❻ モンスターに対する傾向と対策、特殊能力などが書かれています。

❼ モンスターのＨＰ（エイチピー）。これが０になれば、モンスターは倒れます。

❽ モンスターの持つ経験値。モンスターを倒すとシレンの経験値にプラスされていきます。

アイアンヘッド系

攻撃力、防御力ともに高い一つ目モンスター。頭突きは強烈だ！



レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	アイアンヘッド	特殊攻撃をしてこないモンスター。そのかわり、かなり高い攻撃力を持っているから要注意。	60	400
レベル2	チェインヘッド	通常の攻撃だけを行う。一つ目のモンスターだから、「ひとつめゴロシ」での攻撃が効く。	70	1200
レベル3	ギガヘッド	攻撃力、ＨＰともに非常に高いので、遠くからの攻撃をおすすめする。ぼやぼやしてると頭突きでやられるぞ！	100	2000

いやしウサギ系

見た目はかわいいんだけど、ものすごくイヤ～なヤツ

レベル	名前	説明	HP	EXP
ノーレベルアップ	いやしウサギ	フロアにＨＰが減っているモンスターを見つけると、となりにワープしてきてそのモンスターのＨＰを回復させる。	20	90

エーテルもどき系

気まぐれに近づいて、攻撃をしかけてくるぞ

レベル	名前	説明	HP	EXP
ノーレベルアップ	エーテルもどき	攻撃はノーマルなモンスターだが、動きにクセがある。あっちにフラフラ、こっちにフラフラと動くぞ。	50	80

おばけダイコン系

草投げの名人たち。どの草も当たってしまうとやっかいだ

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	おばけダイコン	一定の距離、かつ直線上で「どくそう」を投げる。当たると、シレンはステータスが下がり、動きがおそくなる。	20	20
レベル2	めまわしダイコン	一定の距離内で、角度を問わず「こんらんそう」を投げる。「こんらんよけのうでわ」があればもう平気だ。	50	65
レベル3	ねむりダイコン	一定の距離内で、角度を問わず「すいみんそう」を投げる。ダイコン系には「じょうぶつのカマ」が効果的だぞ。	50	120

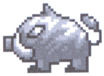
かさタヌキ系

お店の中で息をひそめて、シレンが来るのをじっと待ってるぞ

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	かさタヌキ	お店の中で、アイテムまたは階段にばけている。そのアイテムを取ろうとすると、正体を現す。↙	10	6
レベル2	からかさタヌキ	↗「あかりのまきもの」を使えば、アイテムなどに化けていても、見やぶることができるのだ。↙	10	60
レベル3	たんたんタヌキ	↗シレンのHPが少ない状態で、うかつに店の商品をチェックしたりすると、痛い目にあうぞ！	10	600

かっとびイノシシ系

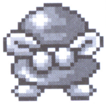
猪突猛進！　前に立ちはだかるものは何でもタックルで倒すのだ



レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	かっとびイノシシ	転ばせて、シレンの所持アイテムをばらまかせる。通常攻撃の攻撃力も高いから要注意。	20	18
レベル2	げきとつイノシシ	レベル1同様、転ばせてアイテムをばらまかせる。攻撃力もグンとアップしているぞ	60	350
レベル3	かいめつイノシシ	特殊攻撃は、レベル1、2と同じ。アイテムをまきたくなかったら、壁を背に戦うといいぞ。	80	1500

ガマラ系

特技はスリ。長い舌で、大好物のギタンを「いただきま～す」



レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ガマラ	落ちているギタンやシレンの持っているギタンに反応する。盗んだ後はワープし、2倍速で逃げまわる。↙	14	5
レベル2	ガマグッチ	↗通常攻撃力はゼロだから、ギタンを盗まれる前に倒してしまおう。倒せば必ずギタンを落とすのだ。↙	30	50
レベル3	ガマゴン	↗ギタンを盗まれるのを防ぐには「トドのたて」が有効だ。ガマゴンは経験値が高いから、倒すととってもお得。	50	400

カラカイおさる系

その名前を聞いただけでムカつくモンスター。早々に倒すべし！

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	カラカイおさる	特殊能力を持っていないモンスター。HP、攻撃力ともに低いので、素手でも簡単に片づくはず。	6	3
レベル2	チャカシおさる	小手調べに最適のザコモンスター。着実に倒して、経験値をかせぎ、その後の長い道のりに備えよう。	6	3
レベル3	ミクダシおさる	いくら弱いとは言っても、レベル3になると、そこそこの強さだ。油断しないで戦おう。	50	170

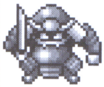
カラスてんぐ系

「へ～んし～ん！」マネマネ攻撃でシレンをかく乱する

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	カラスてんぐ	そのフロアの他のモンスター（レベル1）に化ける。化けても、変わるのは見た目だけで、能力は変わらない。	10	25
レベル2	ハヤブサてんぐ	そのフロアの他のモンスター（レベル2）に化ける。しかし、変身したモンスターの特殊攻撃は行わない。	10	100
レベル3	イヌワシてんぐ	そのフロアの他のモンスター（レベル3）に化ける。通常攻撃しかしてこないのは、レベル1、2と同じ。	60	300

きめんむしゃ系

一度倒しても、ぼうれいとなって再び現れるしぶといヤツ

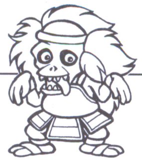


レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	きめんむしゃ	特殊攻撃はしないモンスターだが、攻撃力が高い。むしゃ系は、倒すと「ぼうれいむしゃ」となって再出現する。	36	40
レベル2	はんにゃむしゃ	攻撃力がアップして、倒すのに苦労するだろう。アイテムを使ったり、遠距離攻撃をするなどして戦おう。	40	50
レベル3	しょうぐん	非常に攻撃力が高く手ごわい相手だ。攻撃を受けるとかなりのダメージを負ってしまう。矢や杖を使って倒そう。	55	500

ぼうれいむしゃ系

落ち武者の恨みは、なんと他のモンスターに乗り移って…!?

レベル	名前	説明	HP	EXP
ノーレベルアップ	ぼうれいむしゃ	他のモンスターを探し、乗り移ってモンスターのレベルを1つ上げる。通常攻撃では1ダメージしか与えられない。	4	10



ギャザー系

固いカラに守られていて、防御力がとても高いヤツら

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ギャザー	特殊攻撃はしてこないが、高い攻撃力を持っている。シレンのHPに気を使いながら、じっくり戦おう。	35	50
レベル2	キラーギャザー	防御力、攻撃力ともに高いので、接近して戦うと危険。遠くからの攻撃で弱らせてから、近づこう。	60	600
レベル3	ヘルギャザー	攻撃力も防御力も最上級。とにかく強い。近づく前に矢や杖、アイテムを使って充分なダメージを与えておこう。	63	1600

きりせんにん系

「へんな呪文」をとなえてＨＰを減らすへんな仙人

			HP	EXP
レベル1	きりせんにん	シレンの隣りにいる時、呪文（数ターンＨＰが回復しなくなり、２度目以降はＨＰが減少していく）をとなえる。	40	100
レベル2	みのせんにん	同じ部屋の一直線上にいる時、呪文をとなえる。直線上にいなければいいのだから、ジグザク歩行で近づこう。	65	540
レベル3	かすみせんにん	同じ部屋の中にいる時、角度に関係なく呪文をとなえる。「やまびこのたて」を装備していれば、魔法をはね返せる。	90	1000

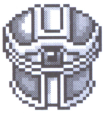
くねくねハニー系

くねくねダンスでシレンのレベルをダウン！

			HP	EXP
ノーレベルアップ	くねくねハニー	シレンのレベルを１つ下げる。特殊攻撃を受けないためには、遠距離攻撃するべし。「ドレインバスター」が有効。	40	30

ゲイズ系

大きな瞳がチャームポイント。でも、すっげーイヤなヤツ！



			HP	EXP
レベル1	ゲイズ	シレンに妖術をかけてあやつり、持っているアイテムを使わせる。アイテムは使われないよう壺の中にしまおう。↙	50	230
レベル2	スーパーゲイズ	↗はなれていれば妖術がかからないので、矢や杖、アイテムで遠くから攻撃するのがベスト。↙	60	800
レベル3	ハイパーゲイズ	↗「やまびこのたて」を装備していれば、妖術を反射することができる。また、「ひとつめゴロシ」も有効だ。	75	1700

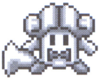
しのつかい系

大きなカマでシレンを死に誘う、２倍速モンスター

			HP	EXP
レベル1	しのつかい	２倍速のスピードでシレンに近づいてくる。逃げ切ることはまず難しい。「じょうぶつのカマ」などで戦おう。	60	300
レベル2	じごくのししゃ	移動速度が２倍の上に、２回攻撃してくる。「じょうぶつのカマ」を装備していても、倒すのはかなりキツそう。	60	400
レベル3	しにがみ	レベル２と同じように、移動・攻撃が２倍速。さらに能力が高いので、遠くから攻撃するのがいいだろう。	70	1150

シューベル系

ベルを鳴らして、モンスターを召喚する



レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	シューベル	レベル1のモンスターを1匹呼び出す。シューベル自体の強さはそれほどでもないので、ベルを鳴らす前に倒そう。	28	25
レベル2	メンベルス	レベル2のモンスターを1匹呼び出す。シレンが近くにいなければ、ベルを鳴らさないから、遠距離攻撃が基本だ。	40	300
レベル3	ベルトーベン	レベル3のモンスターを2～3匹呼び出す。「かなしばりのつえ」や「ふういんのつえ」で先制攻撃してもいい。	70	1000

すすりムシ系

チューチューとシレンの力をすいとる虫なんでチュー

レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	すすりムシ	ちからの最大値を1ポイント下げる。こういったステータスを吸い取るモンスターは「ドレインバスター」が有効。	30	15
レベル2	きゅういんちゅう	ちからの最大値を2ポイント下げる。「ドレインバスター」の他に、「ひとつめゴロシ」も効くぞ。	55	740
レベル3	がぶのみムシ	ちからの最大値を3ポイント下げる。下がった最大値は「せなかのツボ」でも回復しないからイタイぞ。	55	800

セルアーマー系

シレンの装備品をバシバシとはじき飛ばす

レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	セルアーマー	シレンの装備している盾をはじき飛ばす。装備品が呪われている場合も、はずしてくれるんだけど、無防備はツライ。	35	45
レベル2	クロムアーマー	装備している剣や盾をはじき飛ばしてしまう。アーマー系も「じょうぶつのカマ」での攻撃が効果的だ。	50	450
レベル3	チタンアーマー	装備中の剣や盾、腕輪をはじき飛ばす。この特殊攻撃を避けるためには、遠距離攻撃が有効。壁を背に戦ってもよい。	80	1200

タウロス系

痛恨の一撃はホントに痛いっ！

レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	タウロス	時おり、痛恨の一撃を出してくる。倒すと、会心の一撃が出やすい「ミノタウロスのおの」を落とすこともあるぞ。	55	350
レベル2	ミノタウロス	痛恨の一撃もパワーアップしているから、防御力の高い盾を装備していないと、ちょっとキツいかも。	67	800
レベル3	メガタウロス	最強クラスの攻撃力だから、近寄るのは避けて、まずは、遠くから攻撃して弱らせよう。	100	1200

チキン系

手ごわいマスターチキン、グレートチキンも倒せば丸はだか

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	チキン	マスターチキンとグレートチキンは、HPがある程度下がるとチキンに変身。攻撃はせずに、2倍速で逃げ回る。	4	100
レベル1	マスターチキン	一定量のダメージを受けるとチキンになる。途中でチキンになられると、倒さない限り経験値がもらえない。	55	270
レベル2	グレートチキン	2倍速、2回攻撃。チキンに変身すると、経験値が10分の1になってしまうので、本当は一撃で倒したい……。	70	1000

ちょうちんフグ系

そのパンパンにふくれたお腹がうらめしい……

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ちょうちんフグ	かなり高い確率で、現在の満腹度を10%下げてくる。攻撃するには「ドレインバスター」が有効だ。	15	3
レベル2	あんどんフグ	現在の満腹度を30%下げる。フグ系は普段は眠っているので、起こさないのも作戦。	55	400
レベル3	かんてらフグ	最大満腹度を10%下げる。「いしゅくしょうのたね」と同じ効果だから気をつけろ！	80	600

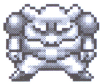
チンタラ系

ちょっとおとぼけなネコ科モンスター。さて、その実力は？

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	チンタラ	冒険の初期に出てくるモンスター。特殊能力を持たず、攻撃力も弱いので、確実に倒していこう。	6	4
レベル2	ちゅうチンタラ	レベル2になっても、あくまでノーマルな攻撃しかしてこない。こっちも武器を使った正攻法で行こう。	30	25
レベル3	おおチンタラ	チンタラという名前から、歩行、攻撃のスピードが遅いのでは？　と思いがちだが、普通の早さ。油断大敵ナリ。	50	150

デブータ系

デブ、デブって言うな～！　石ぶつけるぞっ！



レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	デブータ	角度を問わず、2ブロック先まで石を投げる。壁や、間にいるモンスターに関係なくシレンにダメージを与える。	15	10
レベル2	デブーチョ	角度を問わず、5ブロック先まで石を投げる。隣接するまで投げつづける。さっさと近づいて倒してしまおう。	50	200
レベル3	デブートン	角度を問わず10ブロック先まで石投げ。見えないところからガンガン石を投げてくるので、遠距離攻撃で対抗しよう。	70	1000

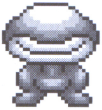
とおせんりゅう系

地中にもぐって、1ブロック先に顔を出す

レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	とおせんりゅう	自分の後ろに別のモンスターが来た場合、シレンの下にもぐり、反対側へ通り抜けてはさみ撃ちしてくる。↙	40	55
レベル2	ドラゴンヘッド	↗攻撃力も高いが、ドラゴン系のモンスターに強い「ドラゴンキラー」を装備していれば、かなり楽に倒せるぞ。↙	45	200
レベル3	スルードラゴン	↗シレンをはさんで反対側に行こうとするので、壁などの障害物を背にして戦うといいだろう。	80	1200

にぎりへんげ系

にぎり攻撃が得意な、のほほん顔モンスター



レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	にぎりへんげ	シレンの持っているアイテムを1つ「おおきいおにぎり」に変えてしまう。（装備中のアイテムは除く）↙	30	20
レベル2	にぎりおやかた	↗お腹が減っていて、食べ物がない時、わざと攻撃を受け「おおきいおにぎり」を手に入れるという方法もある。↙	60	75
レベル3	にぎりもとじめ	↗ところが、にぎり系の弱点は、なんと「おにぎり」！　投げて当たれば大ダメージだぞ。	50	200

にらみヘビ系

「なんじゃい、ワレー！」とかって、インネンつけられそう……

レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	にらみヘビ	冒険の中盤に現れるモンスター。特殊な攻撃はしてこないが、しっぽグルルン攻撃はかなり痛いのだ。	30	40
レベル2	ギョロつきヘビ	しっぽグルルン攻撃の破壊力がさらにアップ！　ヘビ系にも「ドラゴンキラー」が効くのだ。	80	1000
レベル3	ガンたれヘビ	全モンスターの中でも、攻撃力は上位に位置する手強いモンスター。アイテムを使いながらじっくり挑め。	85	1500

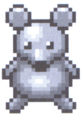
ぬすっトド系

シュルルルル　バシッ！　トドの手ぬぐいがうなるぜ

レベル	名前	解説	HP	EXP
レベル1	ぬすっトド	攻撃しないが、アイテム（部屋に落ちている物も含む）を盗んで、ワープして逃げる。倒すとアイテムを落とす。	25	10
レベル2	みどりトド	アイテムを盗んでワープする。たたくと分裂するようになる。倒せば必ずアイテムを落とすので確実にしとめよう。	40	100
レベル3	アイアントド	みどりトド同様、たたくと分裂する。トドにはやっぱり「トドのたて」だね。これがあれば怖いものなしっ！	70	250

ねずみこぶん系

極悪ねずみ一家の３人衆参上！　でも、弱いんだよな～



レベル	名前	説明	ＨＰ	EXP
レベル1	ねずみこぶん	どのコースでも１～２Ｆに出てくる特殊能力を持たないモンスター。おまけに弱い。	6	3
レベル2	ねずみおやぶん	囲まれたりしない限り、簡単に倒せるだろう。レベル上げのために、撃つべし、撃つべし、撃つべ～し！	6	3
レベル3	ねずみくろまく	レベル３とはいっても、恐がるほどではない。ＨＰ、攻撃力とも、そう高くないので大丈夫。	36	40

ノロージョ系

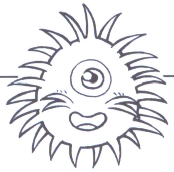
シレンのアイテムに呪いをかける、小にくらしい魔女一家

レベル	名前	説明	ＨＰ	EXP
レベル1	ノロージョ	シレンの装備している盾に呪いをかけて、はずせなくしてしまう。「おはらいのまきもの」などで呪いを解こう。	33	35
レベル2	ノロージョのあね	装備中の剣、盾、腕輪に呪いをかける。巻物がない時は、「そうびはずし」のワナにかかれば装備が外せるよね。	65	100
レベル3	ノロージョのはは	装備中の物も含め、持っている装備アイテムすべてに呪いをかける。「のろいよけのうでわ」がないなら近づくな！	75	500

ばくだんウニ系

ドッカーン！　とやられる前に逃げたい

レベル	名前	説明	ＨＰ	EXP
ノーレベルアップ	ばくだんウニ	ＨＰが１けたになると爆発する。誘爆もする。爆発は「大型地雷」と同じ効果で、まきこまれるとＨＰが１に……。	60	50



パコレプキン系

壁を通り抜けるカボチャの幽霊

レベル	名前	説明	ＨＰ	EXP
レベル1	パコレプキン	壁の中も自由に移動、攻撃してくるモンスター。壁の中にいる場合は、シレンは武器で攻撃できない。↙	30	35
レベル2	パコレプキーナ	↗壁の近くや通路ではなく、部屋の真ん中に誘い出して戦うのがベスト。「じょうぶつのカマ」が効果的だ。↙	60	500
レベル3	パコレプキング	↗やむをえず壁の近くで戦う時は、武器、杖ではなく、「しんくうぎりのまきもの」などで戦おう。	65	1500

ぴーたん系

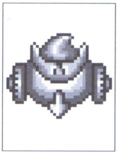
今日の標語：ハラが減ったらピータン倒せ！

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ぴーたん	攻撃はせずに、2倍速でシレンから逃げまわる。倒すと「おにぎり」になるので、ハラヘリの時には倒したい。	5	7
レベル2	にげピータン	倒すと「おおきいおにぎり」になる。2倍速で逃げ、攻撃するとワープ。でも、「ふきとばしのつえ」なら一撃だ。	5	25
レベル3	とびぴーたん	倒すと、必ずアイテムを落とす。近づくとワープして逃げるので、倒すのはかなり難しい。遠距離攻撃しよう。	10	40

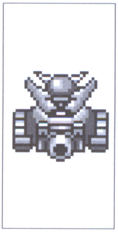
ボウヤー系

レベルアップすると手におえなくなるぞ！　早めに倒すべし

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ボウヤー	縦、横、斜めの8方向の直線上にシレンがいる場合、「きのや」を撃つ。斜め移動で攻撃をかわしつつ近づこう。	7	7
レベル2	クロスボウヤー	8方向の直線上に「てつのや」を撃つ。「てつのや」になったぶん、攻撃力もアップしているぞ！	20	20



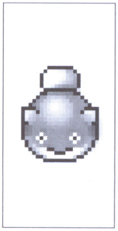
レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	コドモせんしゃ	8方向の直線上に「てつのや」を撃つ。2倍速で移動し、シレンの周囲3マス以内に近づこうとしないからやっかい。	25	40
レベル2	ちびタンク	8方向の直線上に「ぎんのや」を撃つ。移動は2倍速。通路になんとか誘い込めれば楽なんだが…。	25	135



レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	オヤジせんしゃ	ダメージが10ポイントの大砲を撃つ。爆風でもダメージをうけてしまう。しかし、攻撃と移動は2ターンに1回。	22	25
レベル2	ガンコせんしゃ	ダメージ15ポイントの大砲を撃つ。攻撃・移動は1ターン1回。連続して攻撃されるとキツイ。部屋では厳しいぞ。	40	300
レベル3	イッテツせんしゃ	最高にイヤなモンスター。ダメージ15の大砲を撃つ。2回攻撃、2倍速。アイテムで能力を下げてから戦え！	65	450

マムル系

いぢめないで〜。かわいがってくれマム



レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	マムル	特殊攻撃をしてこない、弱っちくてかわいいモンスター。愛らしくて倒せない。なんて言ってる人は誰？	5	2
レベル2	あなぐらマムル	レベルが上がっても、苦労せずに倒せるだろう。こつこつ戦って、シレンのレベルを上げていくべし。	6	4
レベル3	どうくつマムル	レベル1、2に比べ、防御力が非常に高い。武器攻撃はあまり効かないので、「ふきとばしのつえ」を使えば……。	5	1000

ミドロ系

くさった液で、剣も盾もサビだらけ！

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ミドロ	攻撃はしてこないが、シレンの装備している剣または盾をさびさせる。でも、あらかじめメッキしておけば大丈夫だ。	40	20
レベル2	ゲドロ	特殊攻撃はレベル1と同じだが、攻撃すると分裂してしまう。「さびよけのうでわ」があれば、ちっとも怖くない。	55	50
レベル3	オドロ	剣、盾をさびさせるだけでなく、合成した能力も解いてしまう。もちろん分裂もする。ものすごくイヤなヤツだ。	80	200

モラビー系

カンガルーなど有袋類の仲間らしい。キックで攻撃してくるぞ

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	モラビー	通常攻撃のみのザコモンスターのひとつ。きっちり倒して、経験値を着実にかせいでいこう。	8	8
レベル2	ワラビー	レベル2になっても、攻撃方法は変わらない。モラビーよりも、ちょっとだけ強くなっているが、まぁ、大丈夫。	9	9
レベル3	タカビー	レベル3になると突如、攻撃力、HPが大幅にアップする。さすがタカビー。なめてかからないように。	50	80

ヤミウッチー系

やみうち、ふいうち、だましうち。何だかズルそうな名前……

レベル	名前	説明	HP	EXP
レベル1	ヤミウッチー	攻撃はいたってノーマル。手に持った剣でシレンにダメージを与えるというもの。特殊能力をもっていないのだ。	15	15
レベル2	フイウッチー	レベルが上がると、倒すのも大変になってくる。通常攻撃だが攻撃力は高い。一匹ずつ戦えば大丈夫だね。	65	600
レベル3	ダマシウッチー	レベル3になると、HPはレベル1の5倍以上。経験値はなんと90倍！　ということは相当手こずりそう。	72	1350

オロチ

ついに現れた最後の強敵！　君に倒せるか？！

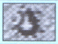
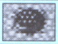
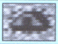
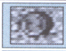
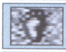
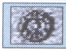
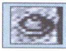
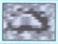
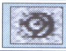
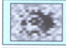
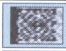
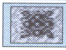
?

レベル	名前	説明	HP	EXP
ノーレベルアップ	オロチ	月影村をおびやかす黒い影。謎のモンスター、オロチ。しかし、さらなるダンジョンでは…。ひえ～！	?	?

ワナデータ一覧

PERFECT DATA/TRAP

冒険の邪魔をするやっかいなワナ。その数は全部で17種類！それぞれ特徴をよく覚えて、うっかりふんでもあせらずにな!!

系統	ワナ	名前	特徴・効果
アイテムダメージ		転び石	石につまづくと、装備しているもの以外の所持アイテムがまわりにばらまかれる。
アイテムダメージ		錆ワナ	盾の強さが１下がる。(「もっこうのたて」、「かわのたて」、メッキされた盾、「サビよけのうでわ」装備中の場合は除く)
アイテムダメージ		装備はずし	装備しているアイテムが、すべてはずれる。しかし、呪われたアイテムもはずしてくれるという利点もある。
アイテムダメージ		デロデロの湯	所持している「おにぎり」をすべて腐らせ、「くさったおにぎり」にしてしまう。(壺に入っているものは除く)
アクションダメージ		回転板	踏むとその場でくるくる回転。目がまわって混乱し、数ターンの間まっすぐ歩けなくなってしまう。
アクションダメージ		低速スイッチ	数ターンの間、スピードが半分になってしまう。２倍速のモンスターに囲まれたりすると、もう最悪！
アクションダメージ		トラバサミ	数ターンの間、その場所から動けなくなる。だが、攻撃したり、アイテムを使うことはできる。
アクションダメージ		睡眠ガス	ガスをあびると、数ターンの間、ねむってしまう。その間は何もできない。
ダイレクトダメージ		空腹スイッチ	満腹度が10％減る。ハラヘラズ状態でも減ってしまうので、「おにぎり」などの食料を持っていない時はツライ！
ダイレクトダメージ		毒矢	前方から矢が飛んでくる。ＨＰに数ポイントのダメージを受け、ちからが１ポイント減る。
ダイレクトダメージ		落石スイッチ	頭上から大岩石が落ちてきて、シレンが地面にめりこんでしまい、ＨＰに数ポイントのダメージを受ける。
ボンバー		大型地雷	ＨＰが１になってしまう。ＨＰが１の場合は、１のまま。爆風によって、まわり１マスの敵・アイテムは消える。
ボンバー		地雷	ＨＰが地雷を踏む前の半分になる。ＨＰが１の場合は死んでしまう。爆風の効果は「大型地雷」と同じ。
リスクアップ		警報スイッチ	警報アラームが鳴りひびき、それまで眠っていたフロアのモンスターを目覚めさせてしまう。
リスクアップ		召喚スイッチ	そのフロアに出現するモンスターの１種類が、ワナのまわりに最大で４匹現れる。
ワープ		落とし穴	下のフロアに落ちる。ＨＰに数ポイントのダメージを受ける。仲間は、となりにいれば一緒に落ちることができる。
ワープ		バネ	フロア内のどこかへ飛ばされてしまうが、ダメージは受けない。どこに飛ばされるかはランダム。仲間とは、はぐれる。

アイテムデーター覧

PERFECT DATA/ITEM

ここでは、GB版「風来のシレン」に登場する、すべてのアイテムを紹介していこう。出現するダンジョンや、店での売値や買取価格など、様々なデータを付けたので、冒険に役立ててほしい。

表の見方

LIST OF VIEW

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	攻撃力	特殊能力・アドバイス
カタナ ❶	❷ ○	●	●	●	❸ 800	❹ 300	❺ 6	❻ 風来人の間では、最も一般的な武器。特殊能力は持っていないが、きたえあげていくには最適。

❶ その武器や盾などアイテムの名称。全て、ゲーム中の表記に準じます。

❷ そのアイテムが出現するダンジョンと難易度をしめしています。
「や」＝難易度「やさしい」、
「ふ」＝難易度「ふつう」、
「む」＝難易度「むずかしい」
「も」＝難易度「もっとむずかしい」
（さらなるダンジョン）
○はフロアで拾えるアイテムを、
●は店で買えるアイテムを、
●はフロアで拾え、店でも買えるアイテムをあらわします。

❸ 店で販売している値段

❹ 店が買い取ってくれる値段

❺ 武器の場合は“攻撃力”、盾の場合は“防御力”。その他のアイテムにはつきません。

❻ そのアイテムの特徴や特殊能力などが書かれています。

こんなモンスターには、この武器と盾を！

【武器】

この武器でこれらのモンスターと戦えば、通常の2倍のダメージを与えることができるのだ。

◆じょうぶつのカマ→ぼうれいむしゃ、しのつかい系、パコレプキン系、セルアーマー系、おばけダイコン系、エーテルもどき

◆ドラゴンキラー→とおせんりゅう系、にらみヘビ系、？

◆ドレインバスター→くねくねハニー、すずりムシ系、ちょうちんフグ系

◆ひとつめゴロシ→ゲイズ系、アイアンヘッド系、すずりムシ系、ぴーたん系、ばくだんウニ

【盾】

特定のモンスターやワナのダメージをグッとおさえる、便利な盾を一気に紹介していこう。

◆じらいナバリのたて→地雷、オヤジせんしゃ系、ばくだんウニの爆発・爆風のダメージを半分にする。

◆トドのたて→ガマラ系やぬすっトド系からお金やアイテムを盗まれなくする。

◆ドラゴンシールド→ドラゴン系モンスターの吐く、炎によるダメージを半分にする。

◆やまびこのたて→きりせんにん系、ゲイズ系の魔法攻撃をはねかえす。

武器(ぶき)【全(ぜん)16種(しゅ)】

きたえぬいた武器は、風来人のあこがれ。ガンガンきたえよう！

名称(めいしょう)	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値(うりね)	買取(かいとり)	攻撃力	特殊能力(とくしゅのうりょく)・アドバイス
かじんフウマとう					30000	12500	30	きたえにきたえると手に入れることができる武器。特殊能力はないが、非常に高い攻撃力を持つ。
カタナ	○	◎	◎	◎	800	300	6	風来人の間では、最も一般的な武器。特殊能力は持っていないが、きたえあげていくには最適。
こんぼう	○	○	○	○	240	80	2	敵を斬るのではなく、殴って倒す武器。攻撃力は低いので、きたえあげるか、合成して使おう。
じょうぶつのカマ	○	◎	●	●	8000	3250	2	ゴースト系モンスターに2倍のダメージを与える。ぼうれいむしゃも一撃で倒すことができるのだ。
つるはし	○	○	○	○	260	100	5	地下ダンジョンの壁を掘って通路が作れる武器。柱も壊せる。一定回数使うと、壊れてしまう。
どうたぬき	○	◎	◎	◎	1500	700	8	どうたぬき源馬という人が作った天下の名刀。特殊能力は持っていないが、基本攻撃力は高い。
ドラゴンキラー		●	●	●	4500	2200	7	ドラゴン系モンスターに2倍のダメージを与える。基本攻撃力も高いのでドラゴン以外の敵にも有効。
ドレインバスター	○	◎	●	◎	4000	2000	5	くねくねハニー、すすりムシ系、ちょうちんフグ系に2倍のダメージを与える。
ながまき	○	◎	◎	◎	500	200	4	特殊能力はないが、冒険の初めの頃には充分役立つ。強い武器を手に入れるまでのつなぎにしよう。
ひけんカブラステギ					40000	17500	50	ある方法によって手に入る。特殊能力はないが、最上級の基本攻撃力をほこる剣だ。
ひっちゅうのけん		●	●	●	10000	4500	2	攻撃が必ず命中する剣。絶対カラ振りしない。でも、攻撃力は低いので合成して使おう。
ひとつめゴロシ	○	◎	●	◎	3300	1130	5	1ツ目のモンスター（アイアンヘッド系、ゲイズ系、ばくだんウニなど）に対して2倍のダメージ。
マムルのけん					10000	5000	5	あるイベントをクリアすると手に入れることができるという、謎につつまれた剣。
マンジカブラ					15000	7000	12	天才刀工カブラが作ったといわれる幻の剣。店やダンジョン内では手に入らない。
ミノタウロスのおの					6000	2700	4	タウロス系モンスターが落とす武器。攻撃が当たると、会心の一撃が出ることがある。
ヨウトウかまいたち	○	◎	◎	●	5300	2600	3	正面と左右斜め前方の3方向を1度に攻撃できる剣。通路から部屋への攻撃でも3方向は有効。

盾【全16種】

モンスターの攻撃からシレンの身を守る盾。合成を重ねて最強の盾を目指せ！

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	防御力	特殊能力・アドバイス
かわのたて		○	○	○	1000	350	2	皮製なのでさびず、おまけに軽いので、ハラヘリが半分になる。合成には欠かせない盾だ。
じゅうそうのたて		●	●	○	4000	1000	12	落ちている盾の中では一番強い盾。だが、とても重いため、ハラヘリが普段の2倍になる。
じらいナバリのたて	○	◉	◉	◉	4000	1500	3	地雷の他、オヤジせんしゃ系、ばくだんウニの爆発・爆風のダメージを半分にする。
せいどうこうのたて		○	○	○	300	100	4	銅とスズの合金、青銅で作られた盾。比較的手に入りやすい、標準的な盾だ。特殊能力はない。
つかいすてのたて		◉	◉	◉	4500	1200	30	最初は高い防御力を持っているが、ダメージを受けるたびに防御力が1ずつ減っていってしまう。
てっこうのたて	○	○	○	○	1800	750	7	鉄で作られた、特殊能力のない盾。だが、防御力は高めなので、序盤、中盤で役に立つだろう。
トドのたて		○	○	○	2000	800	3	装備すると、ガマラ系やぬすっトド系からお金、アイテムを盗まれなくなる。
ドラゴンシールド		●	●	●	5000	2500	7	ドラゴン系モンスターが吐く炎によるダメージを半分にする。基本防御力も高くて頼もしい。
バトルカウンター				◉	5000	2500	5	シレンがモンスターから（直接攻撃で）受けたダメージの一部を敵に返すことができる。
ヒャッキのたて	○	◉	◉	◉	2500	1250	9	百鬼（百匹の鬼）からも守るという言い伝えがある盾。防御力が高いので心強い。
フウマのたて					7500	2500	15	風魔鉄という特殊な金属で作られた盾。特殊能力はないが、とても強力。入手したら鍛えるべし。
マムルのたて					10000	5000	6	あるイベントによって入手できる盾。その詳細は謎に包まれている。一度は手にしてみたい！
みきりのたて		◉	◉	●	8000	3000	5	モンスターからの直接攻撃を避ける確率が高くなる。1ターンに数回攻撃してくる敵にも有効。
もっこうのたて				○	600	200	3	木でできているので、さびない盾。防御力は低いので、もっと強い盾を入手したらつけかえよう。
やまびこのたて				◉	12000	6000	5	きりせんにん系、ゲイズ系などの魔法攻撃をはね返すことができる。
らせんフウマのたて					50000	22500	30	あることをすると手に入る。特殊能力はないが、すばらしい防御力をほこる最強の盾。

矢【全3種】

遠距離攻撃のための基本的な武器。近づくとイヤな攻撃をする敵に使おう。

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	特殊能力・アドバイス
きのや			○	○	10	2	3種の矢の中では一番弱い木製の矢。ボウヤーの流れ矢をひろって入手することもできる。
ぎんのや	○			●	80	20	距離無制限で、壁なども突き抜けて飛ぶ銀製の矢。ちびタンクが射ってくるが、ひろうことはできない。
てつのや		○		●	40	10	木の矢より攻撃力が高い鉄製の矢。クロスボウヤーやコドモせんしゃの射る流れ矢をひろって入手できる。

壺【全13種】

「おす」壺、「いれる」壺　、それぞれの機能を知って使いこなそう。

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	特殊能力・アドバイス
きょうかのツボ				●	10000	5000	剣、盾、杖をこの中に入れておくと、1フロア進むごとに強さ、回数が1ポイントずつ上がっていく。
ごうせいのツボ		◍	◍	◍	3000	1500	剣・盾の強さや特殊能力、杖の回数をかけ合わせることができる。合成されるとその分壺の容量は減る。
しきべつのツボ				◍	1000	500	未識別のアイテムを入れると、名前や回数などが識別される壺。ただし、壺の識別はできない。
じゃくかのツボ				◍	1000	200	中に入れた剣・盾の強さ、杖の回数が1フロア進むたびに、3ポイントずつダウンしてしまう。
せなかのツボ	○	◍	◍	◍	1650	700	せなかのツボを「おす」ことによって、HP、混乱状態、ちからがすべて回復する。
そうこのツボ	○	◍	◍	◍	2500	1200	入れたアイテムは月影村の倉庫に送られる。店の商品を入れた場合は、足元に落ちてしまって送れない。
そこぬけのツボ				○	2500	400	アイテムを入れた瞬間、そのアイテムがなくなってしまう。投げて割ると、その場所に落とし穴ができる。
トドのツボ		○	○	○	1600	600	「おす」と、ぬすっトドが飛び出し、直線上にある壺以外のアイテムを盗む。割ると、トドが出てくる。
ぶんれつのツボ				●	8000	4000	アイテムを1つ入れると、分裂してそれと同じアイテムがもう1つ壺の中に現れる。
へんげのツボ		◍	◍	◍	1100	500	アイテムを入れた瞬間、別のアイテムに変化する。フロアには落ちていないアイテムに変化することもある。
ほぞんのツボ	○	◍	◍	◍	1600	800	アイテムの出し入れが自由な壺。割らなくても、「みる」コマンドで中のアイテムを操作できる。
まもののルツボ				◍	1900	300	押したり割ったりすると、そのフロアに出現するモンスターが容量と同じ数だけ出てきてしまう。
やりすごしのツボ			◍	◍	1000	400	自分が中に入ってしばらくの間隠れるための壺。敵に投げると、叩くまでそいつを閉じこめておける。

★壺の値段は基本（[0]）のものを表示しています。

草・種【全22種】

冒険を有利に進めるための必需品。マイナスアイテムもあるから注意しよう。

名称	や	ふ	む	も	売値	買取	特殊能力・アドバイス
いかくちょうのたね	○	●	●	●	1000	500	シレンの最大満腹度が10%上がる。ひろったらすぐに飲んでしまおう。
いしゅくしょうのたね				●	200	60	飲むと、最大満腹度が10%下がってしまう。飲んではいけないマイナスアイテムだ。
いのちのくさ	○	○	○	○	500	200	ＨＰの最大値が５ポイント上がる。ＨＰが高いと、冒険が有利になる。拾ったらすぐに飲むべし。
おとぎりそう	○	○	○	○	100	50	飲むと、ＨＰが100ポイント回復し、混乱状態も回復。ゴースト系モンスターに投げると大ダメージを与える。
クネクネそう				○	200	50	飲むと、レベルが１つダウンしてしまう。レベル２、３のモンスターに投げて使おう。
こんらんそう			●	●	500	200	初めから識別されている。飲むと、しばらくの間混乱してしまう。これも敵に投げるとよい。
ざっそう				●	200	60	飲むと満腹度が５%増えるだけ。特別な効果のない、ただの草。「へんげのツボ」にでも入れよう。
しあわせそう	○	●	**●**	**●**	1000	500	飲むと、シレンのレベルが１つ上がる。拾ったら、即飲もう。モンスターに投げると敵のレベルが上がる。
すいみんそう		●	●	●	750	300	必ず識別されている。飲むとしばらく眠ってしまい、何もできなくなる。モンスターに投げて使おう。
すばやさのたね		●	●	○	750	350	少しの間、２倍速になることができる。倍速の敵と戦う時、敵から早く逃げたい時に重宝するぞ。
たかとびそう	○	●	●	●	300	70	シレンが飲むと、ランダムにどこか別の場所にワープする。強敵に投げて、その間に逃げてしまうのも手だ。
ちからのたね	○	●	●	●	500	250	「ちから」が１ポイント上昇する。「ちから」が最大値いっぱいの時には、最大値も１ポイント増える。
ちょうふこうのたね				**●**	200	30	レベルもＨＰも１になってしまう恐ろしい種。絶対に飲んではいけない。レベルの高い敵に投げて使おう。
てんしのたね		**●**		**●**	10000	1500	飲むとレベルが５つ上がるという、とってもステキな種。入手できたらとってもラッキー。すぐ飲もう。
どくけしそう				●	650	250	飲むと、毒によって減少したシレンの「ちから」を最大値まで回復。すすりムシ系に投げると効果アリ。
どくそう				●	50	25	必ず識別されている。飲むと「ちから」が１ポイント、ＨＰも下がり、スピードも半分に。敵に投げよう。
ドラゴンそう	○	●	●	●	500	200	飲むと、口から、直進する炎を吐くことができる。投げてもダメージを与えられる。

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	特殊能力・アドバイス
ふこうのたね				●	200	40	飲むと、レベルが3つ下がる。絶対に飲まないで、モンスターに投げること。
ふっかつのくさ	○	●	●	●	5000	2500	持っていると、生き返ることができる。生き返った後は「ざっそう」に変わる。壺に入れておくと効果なし。
むてきそう	○	●	●	●	3000	100	20ターンの間、無敵になり、敵からのダメージを受けなくなる。モンスターハウスなどで有効だ。
めぐすりそう		○	○	○	50	25	飲むと、そのフロアにいる間、隠れていたワナが見えるようになる。
やくそう		○	○	○	50	25	飲むとHPが25回復する。ぼうれいむしゃ、しのつかい系などのゴースト系モンスターに投げるとダメージ。

杖【全10種】

振ると魔法が飛び出す杖。残り回数が0になったら投げても使えるぞ！

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	特殊能力・アドバイス
いたみわけのつえ		●	●	●	1000	350	あらかじめ敵に振っておくと、シレンがダメージを受けた時に、その敵にも同じダメージを与えられる。
いちじしのぎのつえ	○	●	●	●	700	350	モンスターを階段の上に飛ばし、かなしばり状態にする。でも、倒さないと階段を使えないから注意。
かなしばりのつえ	○	●	●	●	700	350	モンスターをかなしばり状態にして、動けないようにする。攻撃するまで、かなしばり状態のまま。
しあわせのつえ				●	800	400	モンスターのレベルを1つ上げるというコワイ杖。しかし、モノは使いようである。
ばしょがえのつえ		●	●	●	600	300	当たったモンスターとの位置が入れ替わる杖。水脈をはさんだところにいる敵に振れば、水脈を越えられる。
ふういんのつえ		●	●	●	1000	500	モンスターの持つ特殊能力を封じこめる。ただし、通常攻撃はできるので注意。
ふきとばしのつえ	○	●	●	●	600	300	モンスターを10マスふっ飛ばす。同時に、5ポイントのダメージを与える。
ふこうのつえ				●	800	400	モンスターのレベルを1つ下げることができる杖。もちろんレベル1のモンスターには効果なし。
まどうのつえ	○	○	●	●	500	250	混乱、睡眠、ワープ、ダメージのうちの1つの効果がランダムで現れる。
みがわりのつえ	○	●	●	●	1000	500	当たったモンスターはしばらくの間混乱し、姿がシレンに変わる。他のモンスターはにせシレンを攻撃する。

★杖の値段は基本（[0]）の値段。

巻物【全22種】

ピンチを救ってくれたり、アイテムの効果を高めたり。巻物道の奥は深い。

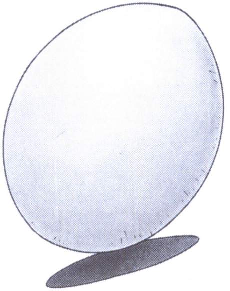
名称	出現ダンジョン				売値	買取	特殊能力・アドバイス
	や	ふ	む	も			
あかりのまきもの	○	○	○	○	300	150	フロア全体のマップがわかるようになる。アイテム、モンスターの位置もマップに表示される。
おおべやのまきもの		○	○	○	400	200	ダンジョンの壁を消し去り、１つの大部屋にする。そのフロアに店があれば、フロア全体が店になる。
おはらいのまきもの				●(青)	500	250	読むと装備している剣、盾、腕輪の呪いが全て解ける。でも、装備していないアイテムには効かないのだ。
くちなしのまきもの				○	500	250	読むとそのフロアにいる間、口が使えない。食糧を食べたり、草を飲んだり、巻物を読んだりできなくなる。
こまったときのまきもの	○	●(青)	●(青)	●(青)	1000	250	HPを完全回復、さらに、シレンの困った状態をひとつ助けてくれる。優先順位は、①2匹以上の敵と隣接していた場合かなしばる。②満腹度が0以下の時100%まで回復。③混乱・拾えず・HPが回復しない状態を直す。④ちからを回復。⑤呪いを解く。の順番。
こんらんのまきもの	○	○	○	○	100	50	その部屋の全てのモンスターをしばらくの間混乱させる。混乱中のモンスターは、特殊攻撃ができなくなる。
ジェノサイドのまきもの		●(青)	●(黒)		5000	750	モンスターに投げて使う巻物。当たると、そのモンスター１種類がその冒険中出てこなくなる。
しきべつのまきもの			○	●(青)	300	150	未識別アイテムの名前、強さ、使える回数、呪われているかいないかを識別することができる。
じばくのまきもの				●(青)	500	100	自分のＨＰが１になり、自分の周囲２マス以内にいる敵とアイテムがすべて消える。でも経験値は入らない。
しんくうぎりのまきもの	○	●(青)	○	○	1000	500	シレンのいる部屋の中のすべてのモンスターにダメージを与える。仲間も傷ついてしまうので注意。
すいだしのまきもの				●(黒)	1500	750	壺の中のアイテムを、壺を割らずにすべて取り出すことができる。取り出したアイテムは足下に落ちる。
ちのめぐみのまきもの	○	●(青)	●(青)	●(青)	800	400	装備している盾の強さが１アップする。盾が呪われている場合は呪いも解けるのだ。
つぼぞうだいのまきもの				●(青)	1000	500	壺に対して読むと、その壺の容量が１増える。壺の最大容量は10。それ以上は巻物を読んでも増えない。
てきばいそくのまきもの				○	100	50	そのフロアのモンスターすべての歩行、攻撃のスピードが２倍になる。読んでしまうとドえらいことに！
てんのめぐみのまきもの	○	●(青)	●(青)	●(青)	800	400	装備している剣の強さが１アップする。その剣が呪われている場合は、呪いも解ける。
バクスイのまきもの	○	●(青)	●(青)	●(青)	200	100	部屋の敵をしばらく眠らせる。しかし、効果がきれて目覚めた敵は倍速で行動するようになってしまう。
パワーアップのまきもの	○	○	○	○	1000	100	そのフロア内ではシレンの攻撃力が1.5倍になる。効果のあるうちにまた読むと、さらに攻撃力がアップ。

名称	出現ダンジョン				売値	買取	特殊能力・アドバイス
	や	ふ	む	も			
ひきあげのまきもの	○	●	○		1000	500	装備しているアイテムだけを持ったままで、月影村に戻ってくることができる。でも仲間は連れて帰れない。
ひろえずのまきもの				○	300	300	そのフロアでアイテムをひろえなくなってしまう。足元のアイテムなら、使うことと投げることはできる。
まいごのまきもの				○	200	100	呼んだ瞬間、今までわかっていたフロアマップを忘れてしまい、フロアに入りたての状態に戻ってしまう。
メッキのまきもの				●	1500	500	装備している剣と盾の両方をメッキする。メッキしておくと、サビを防ぐことができる。呪いも解ける。
モンスターハウスのまきもの				●	80	40	その部屋がモンスターハウスになる。通路にいる場合は、ワープしてどこかのモンスターハウスに着地する。

食糧 【全5種】

ハラが減っては戦はできぬ！　食糧は冒険を進める上でとても重要なのだ。

名称	出現ダンジョン				売値	買取	特殊能力・アドバイス
	や	ふ	む	も			
おおきいおにぎり	○	●	●	●	200	50	満腹度が100%プラスになる。満腹の時に食べると最大満腹度が２%上がる。
おにぎり	○	○	○	●	100	25	満腹度が50%プラスになる。満腹時に食べると最大満腹度が１%上がる。
きょだいなおにぎり	○	●	⬤	●	300	75	満腹度が必ずいっぱいになる。その上、いつ食べても最大満腹度が５%上がる。
くさったおにぎり		○	○	○	100	25	満腹度は30%プラスされるが、マイナス効果がランダムで１つ出る。その効果とは、眠り、混乱、ちからマイナス３、レベルマイナス１の４つ。満腹時に食べても最大満腹度は変わらない。
たまご		⬤	⬤	⬤	50	10	食べると満腹度が30%アップ。その上、ＨＰ全回復、ちから＋１、識別能力がつく、ちからが下がらない、眠らない、腹が減らない、寝ているモンスターを起こさない、といった効果がランダムで１つ発生する。



腕輪【全15種】

出現するモンスターに合わせて、装備する腕輪も選ぼう。

名称	出現ダンジョン や	ふ	む	も	売値	買取	特殊能力・アドバイス
えんとうのうでわ		◉	◉	◉	1200	600	アイテムを投げたり矢をうったりする時、距離無制限で全てを貫通する。壺を壊す時だけは外しておこう。
かいしんのうでわ	○	◉	●		10000	5000	装備している間、直接攻撃で会心の一撃が出るようになる。強敵もラクに倒せてしまうぞ。
かいふくのうでわ	○	●	●	●	5000	2500	1ターンにHPが5ポイント回復するうれしい腕輪。しかし、ハラヘリはいつもの2倍。
こんらんよけのうでわ	○	◉	◉	◉	2400	1200	回転板のワナや、めまわしダイコンの「こんらんそう」攻撃での混乱状態を防ぐことができる。
サビよけのうでわ				○	2400	1200	サビのワナやミドロ系モンスターのサビ攻撃を受けても、剣や盾がさびない。
しあわせのうでわ	○	◉	●	●	10000	5000	装備した状態でモンスターを倒すと、もらえる経験値が少し増える。つまりレベルアップしやすくなる。
しきべつのうでわ				●	30000	15000	装備すると、ひろった時にアイテムが識別される腕輪。これがあれば、識別アイテムいらず。欲しい！
たれながしのうでわ				○	3600	1800	装備していると、数ターンに1つアイテムを落としてしまう。持ってても役に立たないから、売っちゃおう。
つうかのうでわ				◉	2400	1200	装備すると、それまで障害物となっていた水脈の上も歩けるようになってしまう、うれしい腕輪。
つうこんのうでわ				◉	10000	5000	高確率で、モンスターからの直接攻撃で痛恨の一撃を受けてしまう、マイナスアイテム。
とうしのうでわ	○	◉	◉	◉	3600	1800	そのフロア内のモンスターとアイテムの位置がわかる。店の場所だって一目で確認できるのだ。
ねぎりのうでわ			○	○	10000	5000	店で買い物をする時、店主が言う金額に対して「いいえ」と答えると、値段を半分にしてもらえる。
のろいよけのうでわ				○	2400	1200	ノロージョ系の呪い攻撃を防ぐことができる。すでに呪われている場合は効果なし。
ハラヘラズのうでわ	○	◉	●		15000	5000	装備すると、どんなに歩いても満腹度が減らなくなる。ただし、ワナやモンスターの特殊攻撃では減る。
ハラヘリのうでわ			●	●	15000	5000	装備すると、満腹度がいつもの2倍減ってしまうというマイナスアイテム。

壺・杖識別早見表

難易度「むずかしい」でクヨウ峠を冒険している時にいちばん困るのが「壺」と「杖」の識別だ。ここでは「しきべつのまきもの」をなるべく節約できるような早見表を作ってみた。

クヨウ峠　壺の識別　「押す」壺なら押してみる、「入れる」壺なら入れてみる

使えるコマンドをチェック

押す壺（押す）→ 押してみる

- → 中からトドが出現 → トドのツボ
- → ちからやHPなどが回復する → せなかのツボ

入れる壺（入れる）→ 未識別の杖を入れてみる

- → 変化なし、取り出せる → ほぞんのツボ
- → 変化なし、取り出せない → ごうせいのツボ
- → 別のアイテムに変化 → へんげのツボ
- → アイテムが消滅した → そうこのツボ

（入れる）→ 入れるだけでシレンが中に入ってしまった → やりすごしのツボ

「やりすごしのツボ」は、1度使うとなくなるが、次からは識別ずみの状態になる

※「さらなるダンジョン」で冒険をする場合はこの限りではありません。「さらなるダンジョン」での壺の識別は、「しきべつのまきもの」などで確実に行うことをおすすめします。

クヨウ峠&さらなるダンジョン　杖の識別　敵に対して振ってみる！

効果	杖
モンスターを吹き飛ばして5ポイントのダメージを与えた	ふきとばしのつえ
杖を振られたモンスターがシレンに変身してしまった	みがわりのつえ
モンスターとシレンの場所が入れ替わってしまった	ばしょがえのつえ
変化はないが、相手から攻撃を受けると相手もダメージを受ける	いたみわけのつえ
モンスターが特殊攻撃をしなくなる。ノーマルモンスターは変化なし	ふういんのつえ

- 杖を振られたモンスターが動かなくなってしまった → かなしばりのつえ
- 杖を振られたモンスターが動かなくなってしまった → 数ターンで起きた → まどうのつえ
- 動きが遅くなった → まどうのつえ
- こんらんした → まどうのつえ
- 杖を振られたモンスターがどこかへ消えてしまった → まどうのつえ
- 杖を振られたモンスターがどこかへ消えてしまった → 階段にいた → いちじしのぎのつえ
- 相手がLV3なら変化なし。それ以外なら相手がレベルアップした → しあわせのつえ
- 相手がLV1なら変化なし。それ以外なら相手がレベルダウンした → ふこうのつえ

※「しあわせのつえ」と「ふこうのつえ」は、「さらなるダンジョン」にのみ登場

杖／壺　価格の法則

杖と壺は、使える回数によって売値や買取価格がちがうのはご存じのとおり。ここでは、その価格を一覧表にしてみた。この価格の法則を知っていれば、店での杖や壺の識別がガンガンできるようになるぞ。

＜杖の場合＞

●販売価格

	名称／回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
供養峠の冒険	いたみわけ	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
供養峠の冒険	いちじしのぎ	750	800	850	900	950	1000	1050	1100	1150	1200
供養峠の冒険	かなしばり	750	800	850	900	950	1000	1050	1100	1150	1200
供養峠の冒険	ばしょがえ	650	700	750	800	850	900	950	1000	1050	1100
供養峠の冒険	ふきとばし	650	700	750	800	850	900	950	1000	1050	1100
供養峠の冒険	ふういん	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2350	2500
供養峠の冒険	みがわり	1080	1160	1240	1320	1400	1480	1560	1640	1720	1800
供養峠の冒険	まどう	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
さらなるダンジョン	しあわせ	840	880	920	960	1000	1040	1080	1120	1160	1200
さらなるダンジョン	ふこう	840	880	920	960	1000	1040	1080	1120	1160	1200

●買取価格

	名称／回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
供養峠の冒険	いたみわけ	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850
供養峠の冒険	いちじしのぎ	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600
供養峠の冒険	かなしばり	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600
供養峠の冒険	ばしょがえ	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550
供養峠の冒険	ふきとばし	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550
供養峠の冒険	ふういん	570	640	710	780	850	920	990	1060	1130	1200
供養峠の冒険	みがわり	540	580	620	660	700	740	780	820	860	900
供養峠の冒険	まどう	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250
さらなるダンジョン	しあわせ	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600
さらなるダンジョン	ふこう	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600

＜壺の場合＞

●販売価格

		名称／回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
供養峠の冒険	入れる壺	やりすごし	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
		ほぞん	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600
		へんげ	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000	2100
		そうこ	2750	3000	3250	3500	3750	4000	4250	4500	4750	5000
		ごうせい	3350	3700	4050	4400	4750	5100	5450	5800	6150	6500
	押す壺	せなか	1800	1950	2100	2250	2400	2550	2700	2850	3000	3150
		トド	1760	1920	2080	2240	2400	2560	2720	2880	3040	3200
さらなるダンジョン	入れる壺	そこぬけ	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500
		じゃくか	1050	1100	1150	1200	1250	1300	1350	1400	1450	1500
		しきべつ	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
		ぶんれつ	8800	9600	10400	11200	12000	12800	13600	14400	15200	16000
		きょうか	11000	12000	13000	14000	15000	16000	17000	18000	19000	20000
	押す壺	まもののルツボ	2100	2300	2500	2700	2900	3100	3300	3500	3700	3900

●買取価格

		名称／回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
供養峠の冒険	入れる壺	やりすごし	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
		ほぞん	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
		へんげ	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
		そうこ	1320	1440	1560	1680	1800	1920	2040	2160	2280	2400
		ごうせい	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550	2700	2850	3000
	押す壺	せなか	770	840	910	980	1050	1120	1190	1260	1330	1400
		トド	660	720	780	840	900	960	1020	1080	1140	1200
さらなるダンジョン	入れる壺	そこぬけ	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
		じゃくか	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400
		しきべつ	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
		ぶんれつ	4400	4800	5200	5600	6000	6400	6800	7200	7600	8000
		きょうか	5500	6000	6500	7000	7500	8000	8500	9000	9500	10000
	押す壺	まもののルツボ	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600

さくいん

風来のシレンGB 月影村の怪物

名前（分類）　ページ数

あ行

アイアントド（モンスター）……137
アイアンヘッド（モンスター）……131
あかりのまきもの／あかりの巻物（巻物）……148
あなぐらマムル（モンスター）……139
あんどんフグ（モンスター）……136
いかくちょうのたね／胃拡張の種（草・種）……146
いしゅくしょうのたね／胃縮小の種（草・種）……146
いたみわけのつえ／痛み分けの杖（杖）……147
いちじしのぎのつえ／一時しのぎの杖（杖）……84、92、147
イッテツせんしゃ／イッテツ戦車（モンスター）……139
イヌワシてんぐ／イヌワシ天狗（モンスター）……133
いのちのくさ／命の草（草・種）……146
いやしウサギ（モンスター）……65、131
うらないオババ（村人）……15
ＨＰ（エイチピー）……36、37
エーテルもどき（モンスター）……131
えんとうのうでわ／遠投の腕輪（腕輪）……87、150
大型地雷（ワナ）……85、141
おおきいおにぎり／大きいおにぎり（食糧）……149
おおチンタラ（モンスター）……136
おおべやのまきもの／大部屋の巻物（巻物）……89、90、148
お金……86
おかみ（村人）……13
おとぎりそう／弟切草（草・種）……146
落とし穴（ワナ）……85、88、141
オドロ（モンスター）……140
おにぎり（食糧）……80、149
おはらいのまきもの／おはらいの巻物（巻物）……148
おばけダイコン／おばけ大根（モンスター）……62、131
オヤジせんしゃ／オヤジ戦車（モンスター）……59、139
オロチ（モンスター）……140

か行

かいしんのうでわ／会心の腕輪（腕輪）……150
回転板（ワナ）……141
かいふくのうでわ／回復の腕輪（腕輪）……84、150
かいめつイノシシ／壊滅イノシシ（モンスター）……132
階段……34
かさタヌキ／笠タヌキ（モンスター）……64、92、132
かじんフウマとう／火迅風魔刀（武器）……143
かすみせんにん／かすみ仙人（モンスター）……134
カタナ（武器）……143
かっとびイノシシ／かっとびイノシシ（モンスター）……132
かなしばりのつえ／かなしばりの杖（杖）……83、147
がぶのみムシ／がぶのみ虫（モンスター）……135
ガマグッチ（モンスター）……132
ガマゴン（モンスター）……132
ガマラ（モンスター）……132
カラカイおさる（モンスター）……132
からかさタヌキ（モンスター）……132
カラスてんぐ／カラス天狗（モンスター）……133
かわのたて／皮の盾（盾）……144
ガンコせんしゃ／ガンコ戦車（モンスター）……139
ガンたれへビ（モンスター）……137
かんてらフグ（モンスター）……136
かんぬし／神主（村人）……13
ギガヘッド（モンスター）……131
ギタン……87
きのや／木の矢（矢）……47、145
きめんむしゃ／鬼面武者（モンスター）……60、133
ギャザー（モンスター）……133
きゅういんちゅう／吸引虫（モンスター）……135
きょうかのツボ／強化の壺（壺）……145
きょだいなおにぎり／巨大なおにぎり（食糧）……149
ギョロつきへビ（モンスター）……137
キラーギャザー（モンスター）……133
きりせんにん／きり仙人（モンスター）……73、134
ぎんのや／銀の矢（矢）……47、145
空腹スイッチ（ワナ）……141
くさったおにぎり／腐ったおにぎり（食糧）……149
くちなしのまきもの／くちなしの巻物（巻物）……148
クネクネそう／くねくね草（草・種）……146
くねくねハニー（モンスター）……134
クヨウとうげ／供養峠……10
クロスボウヤー（モンスター）……139
クロムアーマー（モンスター）……135
グレートチキン（モンスター）……136
ゲイズ（モンスター）……64、134
警報スイッチ（ワナ）……141
げきとつイノシシ／激突イノシシ（モンスター）……132
化身の岩場……11
ゲドロ（モンスター）……140
ケヤキ（村人）……13
合成……44
ごうせいのツボ／合成の壺（壺）……44、81、91、145
ゴーストハウス……73
コッパ（仲間）……5
コドモせんしゃ／コドモ戦車（モンスター）……139
コマシラ洞窟……11
こまったときのまきもの／困った時の巻物（巻物）148
転び石（ワナ）……141
こんぼう／こん棒（武器）……143
こんらん／混乱……36、39
こんらんそう／混乱草（草・種）……146
こんらんのまきもの／混乱の巻物（巻物）……148
こんらんよけのうでわ／混乱よけの腕輪（腕輪）……150

INDEX

さ行

ざっそう／雑草（草・種）……146
さびよけのうでわ／錆よけの腕輪（腕輪）……150
錆ワナ（ワナ）……141
しあわせそう／しあわせ草（草・種）……146
しあわせのうでわ／しあわせの腕輪（腕輪）……150
しあわせのつえ／しあわせの杖（杖）……147
ジェノサイドのまきもの／ジェノサイドの巻物（巻物）……87、148
しきべつ／識別……42、81
しきべつのうでわ／識別の腕輪（腕輪）……150
しきべつのツボ／識別の壺（壺）……145
しきべつのまきもの／識別の巻物（巻物）……42、148
じごくのししゃ／地獄の使者（モンスター）……134
しにがみ／死神（モンスター）……134
しのつかい／死の使い（モンスター）……63、134
じばくのまきもの／自爆の巻物（巻物）……148
じゃくかのツボ／弱化の壺（壺）……145
じゅうそうのたて／重装の盾（盾）……144
シューベル（モンスター）……135
召喚スイッチ（ワナ）……40、82、141
しょうぐん／将軍（モンスター）……133
じょうぶつのカマ／成仏の鎌（武器）……143
地雷（ワナ）……40、141
じらいナバリのたて／地雷ナバリの盾（盾）……144
しんくうぎりのまきもの／真空斬りの巻物（巻物）148
すいだしのまきもの／吸い出しの巻物（巻物）……74、91、148
水脈……34、84、90
睡眠ガス（ワナ）……141
すいみんそう／睡眠草（草・種）……146
スーパーゲイズ（モンスター）……134
すすりムシ／すすり虫（モンスター）……73、135
ステイタス……26
すばやさのたね／すばやさの種（草・種）……146
スルードラゴン（モンスター）……137
せいどうこうのたて／青銅甲の盾（盾）……144
せなかのツボ／背中の壺（壺）……145
セルアーマー（モンスター）……65、135
そうこ／倉庫……15、52、81、91
そうこのツボ／倉庫の壺（壺）……52、145
装備はずし（ワナ）……141
そこぬけのツボ／底抜けの壺（壺）……88、145
そくど／速度……39

た行

ターン……28
だいくのキンジ／大工のキンジ（村人）……17
だいくのマサ／大工のマサ（村人）……17
大工の家……15
タウロス（モンスター）……135
たかとびそう／たかとび草（草・種）……83、146
タカピー（モンスター）……140
タグラ（村人）……15
たまご／卵（食糧）……149
ダマシウッチー（モンスター）……140
たれながしのうでわ／垂れ流しの腕輪（腕輪）……150
たんたんタヌキ（モンスター）……132
タンモモ（仲間）……16、49
チェインヘッド（モンスター）……131
ちから……36、39
ちからのたね／ちからの種（草・種）……146
チキン（モンスター）……136
チタンアーマー（モンスター）……135
ちのめぐみのまきもの／地の恵みの巻物（巻物）…148
ちびタンク（モンスター）……59、139
チャカシおさる（モンスター）……132
ちゅうチンタラ（モンスター）……136
ちょうちんフグ（モンスター）……65、136
ちょうふこうのたね／超不幸の種（草・種）……146
チンタラ（モンスター）……136
つうかのうでわ／通過の腕輪（腕輪……150
つうこんのうでわ／痛恨の腕輪（腕輪）……150
つかいすてのたて／使い捨ての盾（盾）……144
ツキカゲむら／月影村……14
つぼぞうだいのまきもの／壺増大の巻物（巻物）…74、148
つるはし（武器）……84、143
低速スイッチ（ワナ）……141
てきばいそくのまきもの／敵倍速の巻物（巻物）…148
てつのや／鉄の矢（矢）……47、145
てっこうのたて／鉄甲の盾（盾）……144
デブータ（モンスター）……63、136
デブーチョ（モンスター）……136
デブートン（モンスター）……136
デロデロの湯（ワナ）……141
てんしのたね／天使の種（草・種）……146
てんしゅ／店主（その他）……50、84
てんのめぐみのまきもの／天の恵みの巻物（巻物）……148
どうくつマムル／洞窟マムル（モンスター）……139
とうしのうでわ／透視の腕輪（腕輪）……150
とうぞくばん／盗賊番（その他）……51
どうたぬき（武器）……143
とおせんりゅう（モンスター）……62、137
どくけしそう／毒消し草（草・種）……146
どくそう／毒草（草・種）……146
毒矢（ワナ）……141
トドのたて／トドの盾（盾）……144
トドのツボ／トドの壺（壺）……88、90、92、145
とびぴーたん／飛びぴーたん（モンスター）……139
ドラゴンキラー（武器）……143
ドラゴンシールド（盾）……144
ドラゴンそう／ドラゴン草（草・種）……146
ドラゴンハウス……73
ドラゴンヘッド（モンスター）……137
トラバサミ（ワナ）……40、141
ドレインハウス……73
ドレインバスター（武器）……143
どろぼう／泥棒……51、88
どろぼうハウス……73

な行

ながまき／長巻（武器）……143
ナギ（村人）……16、70、84
なきりゅうじんじゃ／鳴き竜神社……15、19
ナナメ移動……24、30
なんい度／難易度……11
にぎりおやかた／にぎり親方（モンスター）……137
にぎりへんげ／にぎり変化（モンスター）……80、137

にぎりもとじめ／にぎり元締（モンスター）……137
にげピータン／逃げピータン（モンスター）……139
にらみヘビ（モンスター）……137
ニワトリ（仲間）……20、49
ぬすっトド（モンスター）……137
ねぎりのうでわ／値切の腕輪（腕輪）……150
ねずみおやぶん／ねずみ親分（モンスター）……138
ねずみくろまく／ねずみ黒幕（モンスター）……138
ねずみこぶん／ねずみ子分（モンスター）……138
ねむりダイコン／ねむり大根（モンスター）……131
のろいよけのうでわ／呪いよけの腕輪（腕輪）……150
ノロージョ（モンスター）……73、138
ノロージョのあね／ノロージョの姉（モンスター）138
ノロージョのはは／ノロージョの母（モンスター）138

は行

ハイパーゲイズ（モンスター）……134
バクスイのまきもの／バクスイの巻物（巻物）……148
ばくだんウニ／爆弾ウニ（モンスター）……61、138
パコレプキーナ（モンスター）……138
パコレプキン（モンスター）……64、138
パコレプキング（モンスター）……138
ばしょがえのつえ／場所替えの杖（杖）……90、147
ばしりのゴン（村人）……13
バトルカウンター（盾）……74、144
バネ（ワナ）……40、85、141
ハヤブサてんぐ／ハヤブサ天狗（モンスター）……133
ハラヘラズのうでわ／ハラヘラズの腕輪（腕輪）…150
ハラヘリ……32、38
ハラヘリのうでわ／ハラヘリの腕輪（腕輪）……150
パワーアップのまきもの／パワーアップの巻物（巻物）…148
パワーハウス……73
はんにゃむしゃ／はんにゃ武者（モンスター）……133
ばんけん／番犬（その他）……51
ぴーたん（モンスター）……80、139
ひきあげのまきもの／ひきあげの巻物（巻物）……149
ひけんカブラステギ／秘剣カブラステギ（武器）…143
ひっちゅうのけん／必中の剣（武器）……143
ひとつめゴロシ／一ツ目殺し（武器）……143
ひとつめハウス／一ツ目ハウス……73
ヒャッキのたて／百鬼の盾（盾）……144
ひろえずのまきもの／拾えずの巻物（巻物）……149
フイウッチー（モンスター）……140
ふういんのつえ／封印の杖（杖）……147
フウマのたて／風魔の盾（盾）……144
フウライニン／風来人……4
ふうらいにんばんづけ／風来人番付……53
ふきとばしのつえ／ふきとばしの杖（杖）……147
ふこうのたね／不幸の種（草・種）……147
ふこうのつえ／不幸の杖（杖）……147
ふっかつのくさ／復活の草（草・種）……147
フミ（村人）……12、22、70、84
フミの家……15
フミのはは／フミの母（村人）……12
フロア……34
ぶんれつのツボ／分裂の壺（壺）……145
ヘルギャザー（モンスター）……133
ベルトーベン（モンスター）……135
へんげのツボ／変化の壺（壺）……145
変化の森……11
ボウヤー（モンスター）……58、139
ぼうれいむしゃ／ぼうれい武者（モンスター）……60、133
ほぞんのツボ／保存の壺（壺）……43、80、86、145
ポチ（仲間）……20、49

ま行

まいごのまきもの／迷子の巻物（巻物）……149
マスターチキン（モンスター）……136
まどうのつえ／まどうの杖（杖）……147
マムル（モンスター）……139
マムルのけん／マムルの剣（武器）……143
マムルのたて／マムルの盾（盾）……144
まもののルツボ／魔物のるつぼ（壺）……145
マンジカブラ（武器）……143
まんぷくど／満腹度……36、38
みがわりのつえ／身がわりの杖（杖）……147
みきりのたて／見切りの盾（盾）……144
ミクダシおさる（モンスター）……132
みどりトド（モンスター）……137
ミドロ（モンスター）……73、140
みのせんにん／みの仙人（モンスター）……134
ミノタウロス（モンスター）……135
ミノタウロスのおの／ミノタウロスの斧（武器）…143
むてきそう／無敵草（草・種）……83、147
むらおさ／村長（村人）……19
村長の家……15
メガタウロス（モンスター）……135
めぐすりそう／めぐすり草（草・種）……147
メッキのまきもの／メッキの巻物（巻物）……149
めまわしダイコン／めまわし大根（モンスター）…62、131
メンベルス（モンスター）……135
もっこうのたて／木甲の盾（盾）……144
モラビー（モンスター）……140
モンスターハウス……73、83
モンスターハウスのまきもの／モンスターハウスの巻物（巻物）…149

や行

やくそう／薬草（草・種）……147
やど「ととや」／宿「ととや」……15
やまびこのたて／やまびこの盾（盾）……74、144
ヤミウッチー（モンスター）……140
やりすごしのツボ／やりすごしの壺（壺）……145
ヨウトウかまいたち／妖刀かまいたち（武器）83、143
ヨシゾウタ（村人）……17

ら行

落石スイッチ（ワナ）……141
らせんフウマのたて／ラセン風魔の盾（盾）……144
りゅうのあぎと／竜の顎……18
レベル／ＬＶ……36
ロクロウ（村人）……5
ロクロウの家……15

わ行

ワラビー（モンスター）……140

チュンソフト恒例

早解きキャンペーン

先着1万名様に、「鳴き竜神社参拝記念カード」をプレゼント!!

おなじみのチュンソフト早解きキャンペーン。今回は、先着1万名様に、あなたが全国の風来人の中で何番目に“供養峠の冒険”をクリアしたかがわかる、通しナンバーが入った「鳴き竜神社参拝記念カード」をプレゼントします。下の応募のきまりをよく読んで、ご応募ください。

＜応募のきまり＞

応募条件

難易度「むずかしい」で、“供養峠の冒険”をクリアすること。

ゲームに付いている応募シールにあなたの名前、住所、電話番号と難易度「むずかしい」をクリアしたときのゲーム中の名前とパスワード4文字 P78へ を記入して、シールをはがさずにそのまま封筒に入れ、下記のあて先までお送りください（応募シールが、カード送付の際のあなたへのあて先となります。）

＜応募のあて先＞

〒160
東京都新宿区新宿 6 －24－20
丸増新宿ビル10階
株式会社チュンソフト
風来のシレンＧＢ～月影村の怪物～
『鳴き竜神社』係

＜ご注意!＞

パスワードや記入事項に不備がありますと、失格になる場合があります。

風来のシレンSFC&GB

4コママンガ

1997年春、発売予定!

◆

みなさんお待ちかね、「風来のシレン」4コママンガ集が、いよいよ発売されることが決定した。内容はまだヒミツらしいが、以前、募集した読者からの投稿4コマ優秀作+新作、そして、プロのマンガ家による入魂の新作がいっぺんに楽しめるという……。SFC版だけでなく、GB版のネタもあるらしいとのこと。

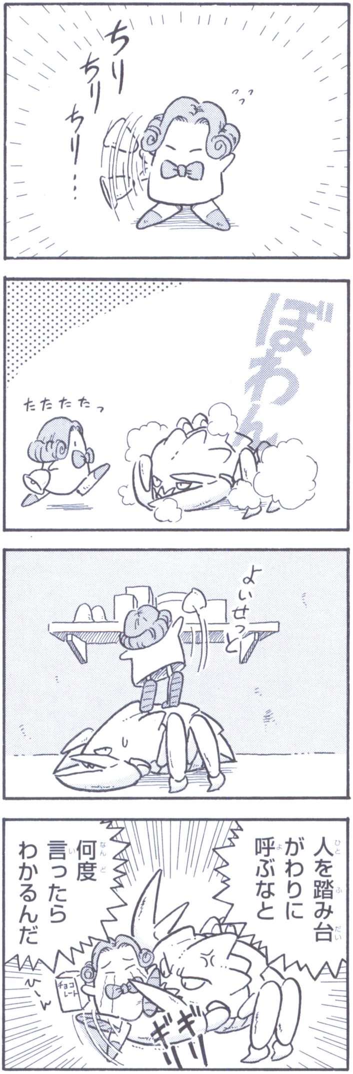
と、いうわけでちょっとだけ……。

それじゃ、また!

製作快調!

予告編まんが……………………………作:葉月れい

召喚(しょうかん)



↑シューベル

↑ギャザー

↑チョコレート

↑上の作品は、1995年〜1996年春にかけて行われた、「シレン4コマコンテスト」のシレン大賞受賞作品の一本です。もちろん、彼女の作品も収録予定なので、楽しみにしていてね!

CHUN SOFT PRESENTS

“こばみ谷”冒険のお供にこの3冊

SFC版
風来のシレン

SFC版をやってみようと思っている人に、おすすめしたいのがこの３冊。どこを読んでもお役立ち情報が満載。ぜんぶ揃えようぜ！

風来のシレン　キャラクターデビューブック

Ａ５判
80ページ
￥700（税込）

“こばみ谷”の冒険に登場する、ユニークな登場人物たちや恐ろしいモンスターたち、そして使えるアイテムなどを、描き下ろしのイラストやマンガで大紹介。『風来のシレン』の面白さやきまりごとがやさしく書かれているので、不思議のダンジョンにはじめて挑戦する人にも、とっても便利な入門書だぜ。

風来のシレン　公式ガイドブック

Ａ５版
208ページ
￥1200（税込）

“こばみ谷”を越えて太陽の大地にたどり着くまでに登場する、すべての登場人物、すべてのモンスター、すべてのアイテム、すべてのｅｔｃ……を徹底解説した、ボリュームたっぷりの公式ガイドブック。さらに、とっておきの秘技や裏ワザも満載！　キミの冒険に手放せない１冊になるはずだ。

風来のシレン　公式ガイドプロフェッショナル

Ａ５判
176ページ
￥1000（税込）

冒険はまだまだ終わらない！　太陽の大地を越えた後の、さらなる３つのダンジョンを徹底解説したこの１冊。そしてさらに、これまでのすべての冒険に登場した、アイテムやモンスターの完全データと、数々の㊙データも一挙に公開！　ゲームのそばに常に置いておきたい必携アイテムだ！

風来のシレンＧＢ～月影村の怪物～
秘伝の書

STAFF

◆企画・構成
中西一彦、行澤恭子
斉藤睦志（STUDIO HARD）
宮内浩美（超音速）

◆アートディレクション
新藤恵理子

◆デザイン
Design Room・HYPER ZAP
（大和田絵理子、佐藤里奈、千葉郁子、野澤由香）
Somka Design
（能島健二、神谷華江、宝達美由紀）

◆編集・制作
永田浩章、藤原淳子（超音速）
清水裕利江、藤井昌弘、森　徹

◆編集協力
長畑成一郎、山口泰広

◆イラスト
長谷川薫、中村里美、檜垣賢一

◆ＣＧイラスト
今　貴弘、押尾里香（SUPER SONIC）

◆造型
荒木元太郎（錬金術工房）

1996年12月1日　初版第1刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト
〒160　東京都新宿区新宿6-24-20　丸増新宿ビル10階
TEL（03）5272-1741　FAX（03）5272-1742（出版部）
©1996 CHUN SOFT
印刷所　三晃印刷株式会社

ゲームに関する質問は、チュンソフト質問ダイヤル　TEL（03）5272-5155でうけたまわります。
＜月曜～金曜（祝祭日除く）　13:00～17:00＞

Printed in Japan
ISBN4-924978-06-X　C0076　P890E　定価890円（本体864円）
●落丁本・乱丁本などの不良品は、お取り替えいたします
●本書の内容を、無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます

風来のシレンGB ～月影村の怪物～

「秘伝の書」・アンケート

このハガキはマークシート方式です。鉛筆かボールペンで○の中を黒く塗りつぶして下さい。

良い例：●　悪い例：

Q．この本のことを何で知りましたか？（複数解答可）

①.ゲームの説明書を見て　②.書店の店頭で見て　③.雑誌の広告を見て
④.友人・知人に聞いて　⑤.その他（　　　　　　）

Q．この本の感想をお聞かせください

1.企画/構成について	①.大満足	②.満足	③.不満	④.大不満
2.文章/説明について	①.大満足	②.満足	③.不満	④.大不満
3.カバーデザイン	①.大満足	②.満足	③.不満	④.大不満
4.各ページのデザイン	①.大満足	②.満足	③.不満	④.大不満
5.価格について	①.大満足	②.満足	③.不満	④.大不満
6.全体の感想	①.大満足	②.満足	③.不満	④.大不満

Q．よかった項目を選んでください（2つまで選択可）

①.秘伝の一（ストーリー紹介）　②.秘伝の二（基礎講座）
③.秘伝の三（新ダンジョン紹介）　④.秘伝の四（攻略Q＆A）
⑤.秘伝の五（フェイの問題解説）　⑥.秘伝の六（データ集）

Q．SFC版風来のシレンはお持ちですか？

①.もっている　②.もっていない

Q．上記で持っているとお答えの方に伺います。以下の中でお持ちの攻略本はありますか？（複数解答可）

①.キャラクターデビューブック　②.公式ガイドブック
③.公式ガイド　プロフェッショナル　④.その他（　　　　　　）
⑤.持っていない

Q．本書に入れてほしかった企画（内容）があればご記入ください。

Q．チュンソフトの出版物に関してご意見等ございましたらご記入ください。

ご協力ありがとうございました。

CHUN SOFT

郵　便　は　が　き

CHUN SOFT

お手数ですが
50円切手を
貼ってご投函
下さい。

160-

東京都新宿区新宿6-24-20
丸増新宿ビル10F
株式会社チュンソフト
出版部「風来のシレン GB
秘伝の書」係

このたびは「風来のシレンGB 秘伝の書」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。アンケートにご協力下さい。今後のチュンソフト出版物制作の参考にさせて頂きたいと思います。
該当する項目の○を塗りつぶして下さい。　　例：●

ご住所			
地域	①北海道　②東北　③関東　④甲信越　⑤東海 ⑥北陸　⑦近畿　⑧中国　⑨四国　⑩九州		
(フリガナ)		生年月日	19　年　月　日
お名前		性別	①男　②女
職業	①小学1・2年　②小学3・4年　③小学5・6年　④中学生 ⑤高校生　⑥大学・短大・専門生　⑦社会人・主婦(20代) ⑧社会人・主婦(30代)　⑨社会人・主婦(40代以上)		
これまでにチュンソフトにアンケートハガキを出したことが　①ある　②ない			
購入した書店名	市	書店	店

ズババババ…
ロコロ
あん

チュンソフト 1996.12.1

9784924978065

1910076008901

ISBN4-924978-06-X
C0076 P890E

CHUN SOFT

定価890円（本体864円）

不思議のダンジョン

風来のシレンGB

月影村の怪物

秘伝の書

CHUN SOFT

チュンソフト 1996.12.1

9784924978065

1910076008901

ISBN4-924978-06-X
C0076 P890E

CHUN SOFT

定価890円(本体864円)

不思議のダンジョン
風来のシレンGB
月影村の怪物
秘伝の書
CHUN SOFT

不思議のダンジョン

風来(ふうらい)のシレンGB

月影村の怪物

GB版 ゲームボーイばん

(C)1996 CHUN SOFT

秘伝の書

CHUN SOFT

公式ガイドブック

人里はなれた山間(やまあい)の
小さな村に伝わる哀しいしきたり。
いけにえにされた少女を助けるべく
冒険の旅へと挑む風来人シレン。
森を抜け、洞窟を越え、
魔窟の奥にひそむ、
オロチの元から少女を救い出せ！

不思議のダンジョン

風来のシレンGB

月影村の怪物

秘伝の書

CHUN SOFT